

ACHERTAL

LeseAbenteuer

FÜR KLEINE ENTDECKER



DIE NACHT DES ADLERS: FINN SÄMMELT MUT



Anfang: In deiner Unterkunft/en einem netten Leseplatz deiner Wahl

Finn hatte Angst davor, das nächste Mal in die Schule zu gehen. Es war gerade erst mit Mama, Papa und seinem kleinen Bruder nach Achern gezogen. Und der Neue in der 3a zu sein, war doof. Er hatte noch keine richtigen Freunde gefunden und Till, der Klassen-bully, hatte es auf Finn abgesehen. Sonst hatte er keine Probleme damit, sich zu wehren. Aber gegen Till fühlte er sich hilflos. Wie cool er auf die Gemeinheiten hätte reagieren können, fiel ihm immer zu spät ein. Er blieb stumm und wurde rot im Gesicht. Es war so fies. Warum war er nicht mutiger? Warum stand er nur blöd da wie eine Ketchupflasche?



ACHERTAL

Mein Herz bleibt hier.

ACHERN ● KAPPELRODECK ● OTTENHÖFEN IM SCHWARZWALD ● SEEBACH ●

Was sind Leseabenteuer?

Das sind Kindergeschichten, die eigens für heimische Spazier- und Wanderwege geschrieben wurden. Besonders ist, dass die Kinder die Geschichten nicht nur lesen oder vorgelesen bekommen, sondern sie miterleben können, da Wege und Umgebung Teil der Handlung sind.

Wie funktionieren Leseabenteuer?

Jeder der Wege ist in Lese-Stationen unterteilt, sodass sich Laufen und Lese-Stopps abwechseln. Das Heft enthält jeweils zwei Geschichten für Kinder von 3 bis 6 Jahren und Kinder von 7 bis 11 Jahren. Eine genaue Wegbeschreibung, Karte und nähere Informationen zu den Wegen stehen jeder Geschichte voran.

Was wollen Leseabenteuer im Achertal bewirken?

Sie wollen Familien Spaß machen, die Fantasie anregen, Wissen vermitteln, zur Interaktion einladen, sowie Lust auf das Lesen von Geschichten und das Entdecken des magischen Achtertals in all seinen Facetten machen. Für alle Wege sollte man Trinken, Proviant, Kleingeld für Eis und EC-Karte für Snackautomaten sowie Sonnen- oder Regenschutz dabei haben.

Wer sind die Ideengeberinnen und Autorinnen der Leseabenteuer?

Nicole Eppe wollte als Kind Schriftstellerin werden und mit einer Rakete zum Mond fliegen. Um zumindest dem ersten Ziel näher zu kommen, brachte sie sich das Zehnfingersystem auf einer Schreibmaschine bei (ja, damals gab's noch Schreibmaschinen). Nun konnte sie erste Geschichten endlich auch leserlich aufschreiben. Nach Abitur und Studium geriet das Schreiben beinahe in Vergessenheit. Dank ihrer drei Kinder ist ihre Liebe fürs Geschichtenerzählen wieder aufgeflammt. Das gemeinsame Lesen gehört für Nicole zu den magischsten Momenten, in denen die Zeit stehen bleibt und man zusammen in ein Abenteuer eintaucht. Und wer weiß, vielleicht klappt es irgendwann ja mit der Mondrakete.



Kirstin Haanstra träumte als Kind davon, nebst lila Wolkenkamel und fliegendem Marmeladenbaum in der Welt von Dr. Snuggles zu leben. Da die Realität sich als uncooler entpuppte, schrieb sie sich ihre Traumwelten bald selbst. Es folgten Germanistikstudium, Journalistenschule, Jobs als Redakteurin und reisende Texterin. Sie schrieb u.a. über Sport, Reisen, Playmates, Film und TV, Gesundheit, Promis, Pflanzen, Liebe und Kühlschränke. Um nicht ganz auf die dunkle Seite der Macht namens Corporate Writing zu wechseln, verfasst sie heute, inspiriert vom Schwarzwald und ihren Kindern, wieder eigene Geschichten und denkt, Dr. Snuggles fände das gut.



INHALTSVERZEICHNIS



Die Nacht des Adlers – Finn sammelt Mut

Seite 04-17

Brauchen Kinder in Achern Hilfe, ist Arvid, der stolze Adler aus dem Stadtwappen, zur Stelle. In dieser Nacht bringt er Drittklässler Finn auf einem magischen Spaziergang durch die Stadt bei, wie man mutiger werden und sich gegen einen Bully wehren kann.

VON KIRSTIN HAANSTRA
FÜR KINDER VON 7-11 JAHREN

Wie aus Freundschaft Magie wird

Seite 18-26

Marie will ihrem besten Freund Ben ihre Heimat Kappelrodeck zeigen. Wundersamer Weise erwachen um die beiden herum Statuen zum Leben und Tiere beginnen zu sprechen. Alle wollen von den Kindern wissen, was wahre Freundschaft ausmacht und ob die zwei echte Freunde sind. Denn nur die Magie echter Freundschaft kann den Statuen helfen. Wobei, erzählt die Geschichte.

VON NICOLE EPPLÉ
FÜR KINDER VON 3-6 JAHREN

Eine Fluss-Königin für die Acher

Seite 28-36

Der schlaue Rotfuchs Luis hört den Fluss, die Acher, darüber jammern, dass kaum einer Geschichten über sie erzählt. Um das zu ändern, bitten Luis und sein Koboldfreund Milo, kleine Leseabenteurer um Hilfe: Kinder sollen Luis und Milo entlang der Acher folgen und ihr, Stück für Stück, eine passende Fluss-Königin malen, die Heldin in allerlei Geschichten werden kann.

VON KIRSTIN HAANSTRA
FÜR KINDER VON 3-6 JAHREN

Das verfluchte Wassermännlein

Seite 38-51

Für die Geschwister Kai und Anni wird der Urlaub in Seebach zum magischen Abenteuer, als das Wassermännlein Welle sie um Hilfe bittet. Verbannt und verflucht von der bösen Nebelhexe, will Welle den Weg zurück zu seiner Familie im Mummelsee finden. Ob die drei es gemeinsam schaffen, den Fluch zu lösen? Das entscheidet sich auf diesem spannenden, zauberhaften Weg.

VON KIRSTIN HAANSTRA
FÜR KINDER VON 7-11 JAHREN

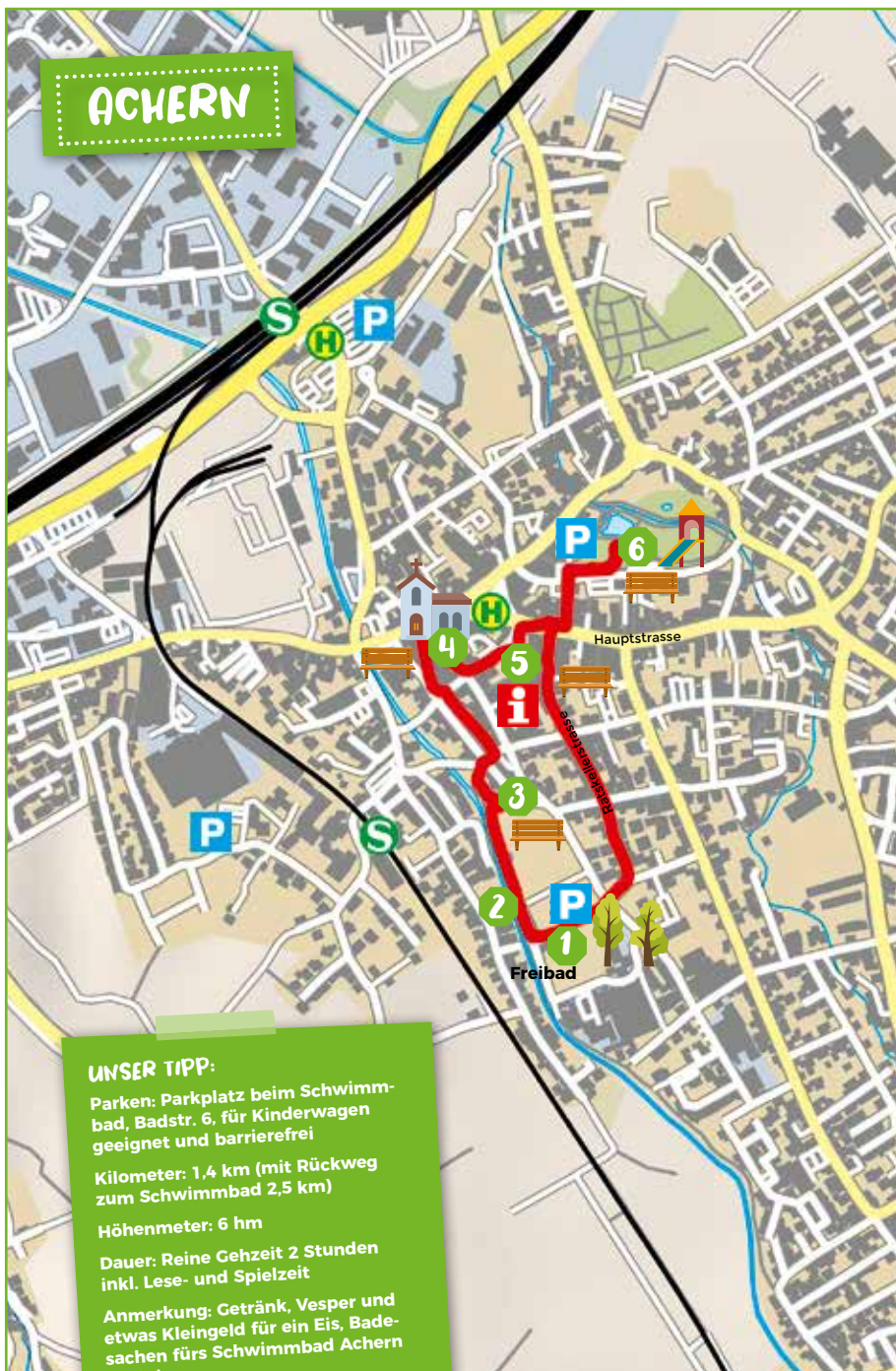
● Achern

● Kappelrodeck

● Ottenhöfen im Schwarzwald

● Seebach

ACHERN



UNSER TIPP:

Parken: Parkplatz beim Schwimmbad, Badstr. 6, für Kinderwagen geeignet und barrierefrei

Kilometer: 1,4 km (mit Rückweg zum Schwimmbad 2,5 km)

Höhenmeter: 6 hm

Dauer: Reine Gehzeit 2 Stunden inkl. Lese- und Spielzeit

Anmerkung: Getränk, Vesper und etwas Kleingeld für ein Eis, Badesachen fürs Schwimmbad Achern mitbringen

DIE NACHT DES ADLERS - FINN SAMMELT MUT



Anfang: Zuhause/in deiner Unterkunft/ an einem netten Leseplatz deiner Wahl

Finn hatte Angst davor, das nächste Mal in die Schule zu gehen. Er war gerade erst mit Mama, Papa und seinem kleinen Bruder nach Achern gezogen. Und der Neue in der 3a zu sein war doof. Er hatte noch keine richtigen Freunde gefunden und Till, der Klassen-Bully*, hatte es auf Finn abgesehen. Sonst hatte er keine Probleme damit, sich zu wehren. Aber gegen Till fühlte er sich hilflos. Wie cool er auf die Gemeinheiten hätte reagieren können, fiel ihm immer zu spät ein. Er blieb stumm und wurde rot im Gesicht. Es war so fies. Warum war er nicht mutiger? Warum stand er nur blöd da wie eine Ketchupflasche?

*Bully – ein aus dem Englischen eingedeutschtes Wort, das Fiesling oder Mobber bedeutet



Finn seufzte, drehte sich auf die Seite und wartete, bis der Schlaf seine Sorgen vertrieben hatte.

Kurz nach Mitternacht riss ein lautes Krächzen Finn jedoch aus seinen Träumen. „Was war das?“, nuschelte er und sah sich in seinem vom Mondlicht ausgeleuchteten Zimmer um.

„Das war ich“, sagte eine kratzige Stimme und Finn erstarrte vor Schreck. Ein großer, schwarzer Greifvogel mit rotem Schnabel und roten Krallen saß am Fußende seines Bettes. Er erinnerte Finn an die Steinadler aus dem Tierlexikon. Aber einen Adler in der Farbe hatte Finn noch nie gesehen. Sprechen hatte er auch noch keinen gehört, er war ja nicht verrückt.

Das muss ein Traum sein, dachte er und rieb sich die Augen. Doch als er die Augen wieder öffnete, saß der Vogel immer noch da.

Bevor Finn losbrüllte, sagte das Tier freundlich: „Hi Finn, ich bin Arvid, der magische Adler auf dem Wappen der Stadt Achern und ich bin hier, um mit dir Mut sammeln zu gehen.“

Finn schüttelte den Kopf. „Was für ein bekloppter Traum“, murmelte er und vergrub sein Gesicht unter der Bettdecke. Nur Sekunden später, packte Arvid die Decke mit seinem roten Schnabel und zog sie von Finns Kopf. Anschließend hüpfte der Vogel auf die Beine des Jungen und erklärte ruhig: „Das ist kein Traum, Finn. Steh auf, wir müssen los.“

Finn kniff sich fest in den Arm, um aufzuwachen und den Adler loszuwerden – ohne Erfolg.

Finn: „Ok, ich stehe auf, wenn du von mir runtergehst.“

Arvid hüpfte zurück ans Ende des Bettes und sagte: „Gut. Lass uns Mut sammeln gehen.“

Finn war aber nicht nach Sammeln zumute, er wollte nur seine Ruhe.

„Wie soll man denn Mut sammeln? Und wo? Es ist mitten in der Na...“, doch bevor Finn den Satz beenden konnte, war es heller Tag. Finn konnte beim Blick aus dem Fenster blauen Himmel, Menschen auf dem Gehweg laufen und Autos auf der Straße fahren sehen.

„Was hast du getan? Muss ich jetzt sofort in die Schule?“, rief Finn völlig verwirrt.

„Nein. Es ist immer noch Nacht. Meine magischen Spaziergänge finden außerhalb von Raum und Zeit, wie du sie kennst, statt. Was du draußen siehst, ist Achern am gestrigen Tag. Du und ich, wir werden zusammen durch Achern von Gestern gehen, ohne gesehen oder gehört zu werden. So, als würden wir unsichtbar durch die Welt deiner Videospiele laufen.“

Finn stand wie festgefroren da. Das war irre. Aber was sollte er machen? Aufwachen konnte er nicht, weiterschlafen konnte er nicht, also musste er ja mit dem Adler spazieren gehen.

„Ok, bringen wir das hinter uns. Den Schlafanzug kann ich anlassen?“, fragte Finn lustlos.

Der Adler nickte, schrumpfte auf die Größe eines Papageis, flog dann auf Finns rechte Schulter und sprach: „Na, dann los. Ich sage dir, wo du langlaufen musst. Nur Mut, tapferer Finn.“ Der wiederum schlüpfte in seine Minecraft Hausschuhe und schlurfte müde los.

Wenn du, lieber Leseabenteurer, mitschlurfen willst, musst du nur Snacks, Trinken und vielleicht Badezeug einpacken, falls du das Ende im Schwimmbad lesen willst. Dann mach dich auf zu den Bäumen am Weg vor dem Acherner Schwimmbad, wo Finn jetzt schon stand.

1. Station: Plätzchen unter den Bäumen vor dem Schwimmbad

„Weißt du, warum die Straße dort vorne Rennwiese heißt?“, fragte Arvid. Noch bevor Finn antworten konnte, stand er inmitten von Damen mit großen Hüten und Herren mit lustigen Bärten und glänzenden Knöpfen an Uniformen. Die Luft roch nach Zigarrenrauch, Pferdemit, Schweiß und Parfüm. In dem Gewirr aus Stimmen hörte man einen Mann laut in ein altertümliches Megaphon schreien. Weiter hinten sah Finn eine Tribüne, auf deren Holzdach vier große Fahnenstangen in den Himmel ragten. In 12 Reihen standen die Menschen in den Rängen, fein gekleidet und gut gelaunt. Die restlichen Zuschauer standen links und rechts entlang zweier Geländer, die eine breite und lange Grasbahn säumten. An einem Bahnende warteten gestriegelte Pferde samt ihrer Reiter auf den Startschuss.



Arvid krächzte und Finn selbst saß plötzlich in Reitkleidung auf einem großen Rennpferd, direkt hinter der Startlinie. Der junge Reiter wider Willen war sprachlos.

Arvid erklärte, als wäre das alles normal: „Der Straßename *Rennwiese* geht darauf zurück, dass Achern vor 115 Jahren berühmt für seine Pferderennen war. Hier auf dem Schwimmbadareal wurden alljährlich Rennen veranstaltet.“

Finn, der Pferde hasste, seit ihn als Kind ein stures Pony abgeworfen hatte, schrie: „Hey, ich will runter, wie die Straße heißt, ist mir Wurst. Ich mag Pferde nicht!“

Arvid erwiderte: „Mutig ist, wenn man Angst vor etwas hat und es trotzdem macht.“

„Meine Mama würde sagen, das ist dämlich“, gab Finn zurück.

Arvid antwortete belustigt: „Sie hat nicht Unrecht. Angst entsteht, wenn dein Gehirn Alarm-Signale sendet, um dich zu schützen – etwa vor Feuer oder rasenden Autos. Aber hin und wieder reagiert das Gehirn auch über. Alles, was unbekannt ist, wird zunächst als Gefahr eingestuft. Würdest du immer auf die Angst hören, würdest du nie etwas Neues ausprobieren. Das wäre doch öde, oder? Deshalb sollte man manchmal etwas wagen, das macht die Angst kleiner und den Mut größer. Macht das Sinn?“

Finn gab widerwillig zu: „Es macht Sinn, aber Pferden kann man nicht trau...“

„Nimm die Zügel in die Hand. Hab Vertrauen, dass du das schaffst!“, ermutigte der Adler den Jungen, dem das Herz vor Aufregung bis zum Hals klopfte. Finn schloss die Augen. Wenn Adler zaubern und sprechen konnten, konnte er auch reiten, oder? Er flüsterte dem Pferd ins Ohr: „Ich gebe mein Bestes, wirf du mich bitte nicht runter, ok?!“

Kaum hatte Finn die Zügel gepackt, folgte ein lauter Knall und sein Pferd galoppierte los. Die Hufe preschten über die Erde und die Luft peitschte in Finns Gesicht. Seine Angst war weg, zu großartig fühlte es sich an, auf dem Rücken des Tieres über den Boden zu fliegen. „Looos“, schrie Finn und sein Pferd wurde so schnell, dass es mit einer Armlänge Vorsprung als erstes über die Ziellinie preschte. Finn jubelte und umarmte sein Ross. So glücklich und stolz hatte er sich schon lange nicht mehr gefühlt.

Arvid flog auf Finns Schulter und sagte: „Dein Mut wurde belohnt. Gut gemacht, Reitmeister Finn. Wir müssen jetzt weiter.“ Kaum hatte Arvid den Satz beendet, verblasste das Achern von vor 115 Jahren und Finn stand wieder in seinem Schlafanzug vor dem Schwimmbad – noch bezaubert von seinem Siegesritt.

2. Station: Stelle direkt am Ufer der Acher links unten

Arvid hatte Finn direkt hier ans Ufer geführt und erklärte: „Abgesehen von den Pferderennen, war Achern im Laufe der Zeit für die unterschiedlichsten Dinge bekannt: Die berühmte Pflege- und Heilanstalt *Illenau*, große Hutmacherkunst, ein riesiges Sensenwerk oder die erfolgreiche Flaschenfabrik Glashütte.“

„Aha“, antwortete Finn, ohne zu verstehen, was er mit der Info anfangen sollte. Arvid fuhr fort: „Achern hat sich ständig verändert, wurde immer wieder neu wahrgenommen. Du siehst also, Veränderung ist immer möglich. Nur weil du gestern hilflos und rot warst, musst du das morgen nicht sein. Du kannst dich wandeln, das ist deine Entscheidung. Du bist ein kluger, freundlicher, mutiger und lustiger Junge, in dir stecken viele Stärken. Zeige sie, glaub an dich.“

„Ich weiß, dass ich Stärken habe. Aber wenn es drauf ankommt, werde ich nur rot!“, sagte Finn mit viel Frust in seiner Stimme.

Arvid erwiderte mitfühlend: „Das geht jedem mal so. Das darfst du dir nicht übelnehmen.“

Finn zweifelte daran, dass ein Vogel ihm helfen konnte, aber fragte dennoch: „Und was ist dein heißer Adler-Tipp für mich, wie das besser wird?“

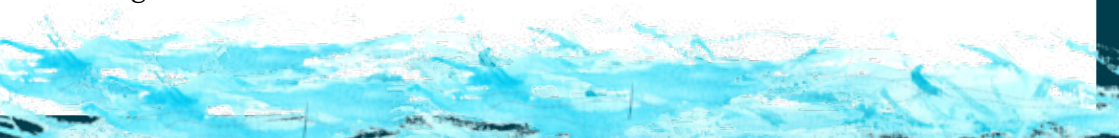
„Du musst verstehen, dass Tills Verhalten, gar nichts mit dir zu tun hat! Er ist fies, weil er Probleme hat und nicht, weil mit dir etwas nicht stimmt“, antwortete Arvid, „aber lass uns erstmal deine Wut loswerden – die ist schweres Gepäck.“

Um Wut loszuwerden, ließ Arvid Finn mittelgroße Steine suchen und dabei an alles denken, das ihn gerade wütend machte. Anschließend sollte er sich vorstellen, wie er jeden frustrierenden Gedanken einzeln an einen der Steine knotete. Dann kam Finns Lieblingsteil: Er durfte jeden Stein mit viel Schwung in die Acher schmeißen. Arvid meinte, die Acher würde einen Teil der Wut davonspülen, damit Finn sich leichter fühlen könne. Das hört sich vielleicht komisch an. Aber Finns Laune wurde mit jedem Wurf tatsächlich besser.

Suche gerne auch Steinchen, knote in Gedanken Sachen daran, die dich nerven, und schmeiß sie in die Acher. Vorsicht nur, dass du niemanden triffst. ☺

PAUSE ZUM STEINEWERFEN

Als Finn genug Wut losgeworden war, kehrten die beiden zurück zum Weg und liefen weiter.



3. Station: Bank entlang der Acher, rechts hinter den Steinen

Als das Areal mit den neuen Häusern entlang des Weges endete, ließ sich Arvid auf drei großen Steinen nieder, die inmitten eines kleinen Rasenstücks rechts an der Wegkreuzung lagen. Finn setzte sich außer Puste daneben.

Der Adler sagte: „Jetzt möchte ich, dass du mir folgende Sätze nachsprichst: **Ich bin gut so, wie ich bin. Ich habe viele Talente. Ich darf stolz auf mich sein. Ich darf Fehler machen. Ich darf Grenzen setzen und stopp sagen. Ich darf immer um Hilfe bitten.**“

Arvid ließ Finn die Sätze einige Male nachsprechen. Mit jedem Mal wurde Finns Stimme fester. *Versuche ruhig, diese Sätze auch auszusprechen. Das tut garantiert gut.*

KLEINE NACHSPRECHPAUSE

Finn fühlte sich wohler, aber ob das helfen würde, wenn Till ihm wieder gegenüberstand? „Kannst du mir nicht große Muskeln an die Arme und größere Fäuste zaubern?“, fragte er.

Arvids Adлераugen blitzten vergnügt und er antwortete: „Du bist witzig. Muskeln musst du selbst trainieren, aber wer sich sicher und wohl mit sich selbst fühlt, kann sich den Einsatz der Fäuste meistens sparen.“

Die beiden saßen noch einen Moment schweigsam auf dem Stein und genossen das stetige Rauschen der Acher, bevor Arvid sich in die Lüfte schwang und rief: „Auf zum nächsten Teil unserer Reise, mein Freund.“ Finn erhob sich, flüsterte noch einmal „Ich bin gut so, wie ich bin“ vor sich hin, schmunzelte und folgte dann dem schwarzen Adler.

4. Station: Bank gegenüber vom Klauskirchl

„Diese kleine Kapelle St. Nikolaus, die *Klauskirchl* genannt wird, stammt in Teilen aus dem 9. Jahrhundert und ist das älteste Gebäude der Stadt und ihr Wahrzeichen“, sagte Arvid als sie sich gegenüber der Kapelle auf eine Bank gesetzt hatten.

Finn sah das Gebäude an und fragte: „Bist du auch so alt wie dieses Wahrzeichen?“

Arvid nickte und erzählte: „Wir beide repräsentieren die Hoffnung der Menschen Acherns auf unterschiedliche Weise und sind etwa gleich alt. Als Achern vor vielen hundert Jahren nur aus wenigen Bauernhäusern bestand, sorgten Überschwemmungen der Acher für großes Leid und Zerstörung. Die gläubigen Menschen entschieden daraufhin, dem Heiligen Nikolaus, Bischof von Myra (das ist in der Türkei), eine Kapelle zu errich-

ten, damit er sie vor den Überschwemmungen beschützen würde. Nikolaus Bischof von Myra ist nämlich nicht nur die Vorlage für den Nikolaus, den du vom 6. Dezember kennst, sondern auch der Schutzheilige gegen Gefahren des Wassers und Helfer in Wassernot.“

„Und hat er sie auch beschützt?“, fragte Finn.

Arvid: „Das ist eine Frage des Glaubens, die jeder für sich selbst beantworten muss. Im Laufe der Jahrhunderte waren das Klauskirchl und Achern in großen Teilen zerstört worden, aber ganz verschwunden sind sie nie und ich auch nie. Und so schlecht stehen wir alle nicht da, oder?“

Finn grinste und antwortete: „Ihr steht da, als wärt ihr keinen Tag über 999!“

„Und genau deshalb ist das hier der perfekte Ort, um zu lernen, wie man selbstbewusst steht“, sagte der Adler und gab Finn sogleich folgende Anweisungen: **„Stelle dich aufrecht hin, die Füße hüftbreit, die Schultern locker nach hinten halten und den Blick nach vorne richten. Stehe so, dass dich Nichts so leicht aus dem Gleichgewicht bringen kann.“**

Finn versuchte es und fühlte sich gleich größer, als er aufrecht stand und den Kopf hob. *Willst du mitmachen? Trau dich nur!*

PAUSE ZUM STEHENÜBEN

„Und so soll ich mich vor Till stellen, wenn er mich nervt?“, fragte Finn.

Arvid: „So solltest du dich immer hinstellen, wenn du etwas Wichtiges zu sagen hast. Und dazu gehört auch, Till zu sagen, dass er aufhören soll.“

Finn: „Aber wenn ich wieder nur rot werde, bin ich nur eine sicher stehende Ketchupflasche.“

Der Adler krächzte belustigt und sagte: „Du musst dir genau überlegen, was du sagen willst und deutlich sprechen, dabei Ruhe bewahren, nicht schreien, nur bestimmt klingen. Sage klar und direkt, was du willst. Gehe gar nicht auf das ein, was Till sagt, bleib bei dir. Während du sprichst, ist es wichtig, den Blickkontakt zu halten, nicht auf den Boden zu schauen oder dem Blick von Till auszuweichen.“

Finn überlegte. Dann baute er sich aufrecht vor Arvid auf. Sicher stehend, mit geradem Kopf und einem entschlossenen Blick sagte Finn deutlich: „Ich habe in dieser Nacht schon viel mitgemacht, ich brauche jetzt eine Pause und will ein Eis essen.“

Der schwarze Adler nickte und meinte: „Nicht schlecht, mein Freund, auch ohne rot zu werden. Wer so bestimmt argumentiert und fragt, hat sich ein Eis verdient.“ Finn grinste stolz und die beiden machten sich auf zur Eisdiele am Rathausplatz.

5. Station: Bank auf dem Rathausplatz

Angekommen bei der Eisdiele am Rathausplatz ließ Arvid einen magischen Eislöffel Finns Lieblingssorten Vanille und Himbeere in einen magischen Becher löffeln. Natürlich alles unsichtbar für den Eisverkäufer, der nicht-sahnend hinter der Theke stand und auf den nächsten Kunden wartete.

Auch Lust auf ein Eis? Vielleicht erlauben es Mama oder Papa. Frage, wie gerade gelernt, ruhig, bestimmt, sicher stehend und mit direktem Augenkontakt. ☺

EISPAUSE UND WASSERSPIELPAUSE

Samt Eis machte es sich Finn auf der Bank neben dem Wasserspiel gemütlich und sah dem Adler dabei zu, wie er im Slalom um die Wasserstrahlen flog, die aus dem Boden schossen. So fröhlich hatte Finn das Wappentier noch nicht erlebt. Im Hintergrund, rechts neben dem Treppenaufgang zum Rathauseingang, entdeckte Finn das Acherner Wappen mit Arvid – naja, zumindest einer Hälfte von ihm. Als Arvid sich nass auf der Bank niederließ, zeigte Finn auf das Stadtwappen und sagte lachend: „Mit dieser raushängenden Zunge, den Federlocken und dem langen Bein siehst du eher aus wie ein Mix aus Schlange und Huhn.“

Arvid erwiderte leicht beleidigt: „Nur um das klarzustellen, meine Zunge ist nicht so lang und ich strecke sie auch nie raus. Es war Mode in der Wappenkunst, Tiere auf diese Art darzustellen, ich meine, schau dir den Bundesadler an.“

„Ok“, erwiderte Finn und kicherte leise.

„Wenn du dein Eis fertig hast, gehen wir weiter. Es wird die letzte Station sein, bevor es zurück in dein Zuhause und deine Zeit geht“ sagte Arvid.

Finn nickte, aber wurde auch nachdenklich. So blöd er diese Nacht am Anfang fand, so sehr genoss er die Zeit mit dem Adler jetzt. „Werde ich mich an dich erinnern, werde ich dich wiedersehen können?“, fragte Finn.

„An was du dich Erinnerst, entscheidest du selbst. Und wiedersehen werden wir uns immer, wenn du mich brauchst, mein Freund“, antwortete Arvid.

Finn: „Versprochen?“

Arvid: „Versprochen! Wappenadler-Ehrenwort.“

Das Eis war inzwischen gegessen und es ging weiter auf dem Weg.



6. Station: Bank oder Wiese am Abenteuerspielplatz am Stadtgarten



„Was hat der Spielplatz mit Mut zu tun?“, fragte Finn.

Der Adler antwortete: „Mut ist überall zu finden, wenn du genau hinsiehst und hinhörst.“ Finn schlenderte zur Hängebrücke. Gerade als er von oben das bunte Treiben beobachten wollte, krächzte Arvid laut und mit einem Mal konnte Finn nicht nur hören, was die Menschen sagten, sondern auch, was sie dachten. Es war unglaublich. Am verrücktesten fand Finn die Gedanken der Eltern. So groß, ruhig und stark standen die da, aber in ihren Köpfen herrschte ein Chaos an ängstlichen Fragen und Gedanken, wie: Aus der Höhe könnte sich Lina beim Fallen den Arm brechen, oder? Warum riecht dieses Wasser so komisch? Bakterien? Warum sind die jetzt alle barfuß, wo sind alle Schuhe hin? Gerade habe ich Anja noch gesehen, wo ist sie jetzt? WO? Ich renn nochmal um den Hügel... Könnte Milo schwimmen, wenn er in den Weiher fällt?

Finn brummte allein vom Zuhören der Kopf. Arvid saß inzwischen neben ihm auf der Brücke. „Du siehst, alle kämpfen damit, mutig zu sein. Alle haben Angst.“

Finn nickte und fragte dann: „Meinst du, Till hat auch vor etwas Angst?“ „Sieh selbst“, antwortete der Adler und zeigte mit einem seiner Flügel gen Weiher.

Finn folgte mit seinen Augen dem Flügelzeig und entdeckte Till, der gerade Fußball mit zwei älteren Jungs spielte. Der Schuss von einem der größeren Jungs ging an Tills Blondschoopf vorbei und landete in einem Busch am Rande des Weihers. Vor dem Busch saßen zwei große Warzenenten. Der Schütze rief Till zu: „Hol den Ball, du hast ihn durchgelassen.“



Till motzte kurz, lief dann aber zögernd auf die Enten zu. Finn lauschte seinen Gedanken: Diese Biester haben mich schon übel gezwickt. Ich hasse Enten. Die werden mich angreifen! Ich will da nicht hin, ich will nicht... . Unfassbar, dachte Finn, der Bully hat Schiss vor Enten.

„Mach mal!“, schrie der große Junge und Till begann, wild mit den Armen zu fuchteln, um die Enten zu vertreiben. Aber Acherns Stadtgartenenten blieben cool und bewegten sich kein Stück. Als Till in seiner Wut anfang, Kiesel in Richtung der Enten zu kicken, kam eine Frau angerannt und schimpfte: „Lass das, du Tierquäler!“

„Die sitzen vor meinem Ball!“, schrie Till verzweifelt zurück.

Die Frau ging ruhig an den Enten vorbei, hob den Ball auf, schmiss ihn vor Tills Füße und rief: „Da! Geht auch so, du Genie!“ Till stand bedröppelt da, nahm den Ball und lief zurück zu den Jungs, die ihn auslachten. Fast tat er Finn leid. Aber nur fast.

Finn wandte sich an Arvid und fragte: „Kannst du Till nicht netter machen, während ich mutiger werde? Oder ihm einen kleinen Denkkärtchen verpassen?“

Arvid: „Erstens, wird es in deinem Leben immer wieder Menschen wie Till geben und du musst lernen, damit umzugehen. Zweitens ist Till noch nicht bereit, Hilfe anzunehmen und drittens ist Rache nicht die Aufgabe eines Wappenadlers.“

Finn: „Es muss ja nur was Kleines sein. Lass ihn eine grüne Nase kriegen, wenn er fies wird?“

Arvid: „NEIN!!!“

Finn: „Wie wäre ein Pups? Furzen tut nicht weh und es ist fast immer witzig.“

Arvid: „Erstens, dass Entweichen von Gas ist ein natürlicher Vorgang und daher erkenne ich da keinen Witz. Zweitens und endgültig: NEIN!“

Finn: „Wie wäre ein Pakt? Wenn ich mutiger werde, gibst du Furz-Witzen eine Chance?“

Arvid sah Finn belustigt an und versprach: „Abgemacht! Eine Sache solltest du hier noch tun. Gehe mal zur Seilbahn auf der anderen Seite des Hügels.“

Neugierig lief Finn zur Seilbahn und sah dort seinen Papa, der seinem kleinen Bruder Milan den Pendelsitz hinhielt und sagte: „Trau dich! Soll ich dir zeigen, wie es geht?“

Milan zögerte und antwortete: „Ne, ich warte auf Finn, der zeigt mir das cooler als du.“

Der Vater lachte und erwiderte: „Das ist ok. Ich finde Finn auch cooler als mich.“

„Ich denke, Finn ist fast so cool wie Batman. Batman ist mein erster und Finn ist mein zweitliebster Superheld. Ich rutsche jetzt“, sagte Milan und rannte in Richtung Rutsche.

Finns Papa sah dem kleinen Wirbelwind lächelnd nach und dachte, gut hörbar für seinen großen Sohn: Ich denke, Finn ist auch mein Held – vor Batman.

Arvid landete auf Finns Schulter, krächzte wieder und die Gedanken der Menschen waren nicht mehr hörbar. So gerne hätte Finn seinen Papa umarmt. Das würde er zuhause nachholen. Aber jetzt turnte er erst noch eine Runde mit seinem kleinen Bruder über den Spielplatz, wie ein unsichtbarer Freund.

Falls du auch noch auf dem Spielplatz herumtollen willst, mach das. Du kannst das Ende der Geschichte lesen, wo du willst.

SPIELPLATZZEIT

Ende: Auf der Schwimmbadwiese, falls du einen Schwimmbadbesuch anschließen möchtest, oder an einem Platz, den du dir aussuchst.

„Wach auf, mein großer Schatz“, hörte Finn seine Mutter rufen und öffnete seine Augen. Er sah sich um.

Alles war wie immer, kein sprechender Adler weit und breit. Was für ein verrückter Traum. Er konnte sich noch an alles erinnern, was er gelernt und an Mut gesammelt hatte. Wie war das möglich?

„Kommst du? Sonst wird es so knapp“, rief seine Mutter und riss ihn aus seinen Gedanken.

„Komme“, antwortete Finn und stand auf. Wie gerne wäre er heute im Bett geblieben.

Mit einem magischen Schrei Arvids waren sie in der letzten Nacht wieder in seinem vom Mondlicht ausgeleuchteten Kinderzimmer gestanden.

„Danke für dein Vertrauen, Finn. Du hast eine Menge Mut gesammelt“, hatte Arvid gesagt und den müden Finn zugedeckt, indem er die Decke mit dem Schnabel gepackt hatte.



„Ich fühle mich gerade nicht mutig, sondern traurig, dass du gehst“, hatte Finn erwidert. Arvid hatte daraufhin seinen Adlerkopf sanft auf Finns Kopf gelegt.

„Wenn du mich brauchst, bin ich zurück“, war Arvids Antwort gewesen, bevor Finn nach einem Streichler über den Adlerkopf wie von Zauberhand sofort eingeschlafen war.

Als Finn später an diesem Morgen in der Schule ankam, fühlte er sich noch wie im Traum.

„Ah da ist ja Finn, der Looser“, brüllte Till. Aber Finn ignorierte ihn. Das klappte besser als sonst, weil er an Arvid dachte und lächeln musste. Wie schön es wäre, wenn er diesen gefiederten Freund wirklich hätte.

„Was lächelst du so blöd?“, fragte Till und kam näher zu Finns Platz.

Finn dachte an alles, was er letzte Nacht gelernt, gehört und gesehen hatte – konnte ihm das helfen heute, hier? Es war einen Versuch wert, oder? Till baute sich vor ihm auf und brüllte: „Hey, du Opfer, bist du stumm?“

Da atmete Finn tief ein, stellte sich hin, wie er es geübt hatte – sicherer Stand, aufrechte Haltung, Blick nach vorne. Er sah Till direkt an und antwortete mit ruhiger und bestimmter Stimme: „Das hört heute auf! Ich lasse mir das nicht mehr gefallen. Noch ein fieses Wort von dir und ich gehe zur Lehrerin, zum Rektor, zu meinen und deinen Eltern. Ich nehme alle Kinder mit, zu denen du je gemein warst. Du lässt mich und alle anderen in Ruhe. Was auch immer dein Problem ist, mach es mit dir selber aus.“ Der Fiesling war erstaunt, aber rief: „Du willst petzten? Das soll mir Angst machen?“

Finn blieb ruhig, entschied alles auf eine Karte zu setzen und erwiderte: „Wenn du nicht aufhörst, hole ich mir Hilfe, ja. Das ist mein Recht. Ob du Angst hast, wenn alle wissen, was du tust, finden wir dann raus. Wer vor Enten Schiss hat, kann aber nicht so taff sein, oder?“

Till starrte ihn ungläubig an. Dass Finn sich wehrte, war neu. Und Finn spürte, dass er Till mit dem Erwähnen der Enten getroffen hatte. Was doch bedeuten musste, dass letzte Nacht wirklich war, oder? Finns Herz klopfte. Gab es magische Wappentiere? Konnte das sein? Er bat in Gedanken: Arvid, falls es dich gibt, kannst du mir ein Zeichen geben? Irgendwas?

Till hatte sich inzwischen wieder gefasst und wollte gerade losbrüllen, als aus seinem Hintern der lauteste und längste Furz geblasen kam, den die Welt je gehört hatte. Es klang, als würde ein Orkan Stärke 10 minutenlang durch eine rostige Riesentuba tröten. Die Klasse verstummte. Finn erstarrte. Till stand wie vom Blitz getroffen da. Dieser Monster-Pups hat-

te nicht nur Till ausgebremst, sondern auch Finns letzte Zweifel weggeblasen. Arvid, der alte Spaßvogel, hatte den Pakt eingehalten und einen Furz-Witz gemacht, er war sich ganz sicher. Während der Rest der Klasse in schallendes Gelächter ausbrach, wusste Finn in seinem Herzen: Er war nicht nur Finn, die Ketchupflasche, der Neue ohne Freunde. Er war genau richtig, wie er war. Er war der lustige, mutige, kluge und freundliche Finn, Reitmeister, Arvids Freund, ein cooler großer Bruder, Mamas großer Schatz und Papas Held. Und fiese Typen wie Till würden ihm jetzt und in Zukunft nichts mehr anhaben können.

BADESPASS IM ACHERTAL

Plitsch. Platsch. Nass.

Was kann schöner sein, als sich an heißen Sommertagen im Freibad abzukühlen? Bei uns im Achartal warten vier tolle Badebetriebe auf euch. Ob im klassischen Freibad, chlorfrei im Naturerlebnisbad oder mit Strandfeeling am See, hier ist purer Wasserspaß für die ganze Familie garantiert!

Freibad Achern

Badstraße 6
77855 Achern



Freibad Achern

Strandbad am Achernsee

Am Achernsee 8
77855 Achern

Strandbad am Achernsee

Freibad Kappelrodeck

Hauptstraße 190
77876 Kappelrodeck



Freibad Kappelrodeck

Naturerlebnisbad Ottenhöfen

Hasenwald 6
77883 Ottenhöfen im Schwarzwald

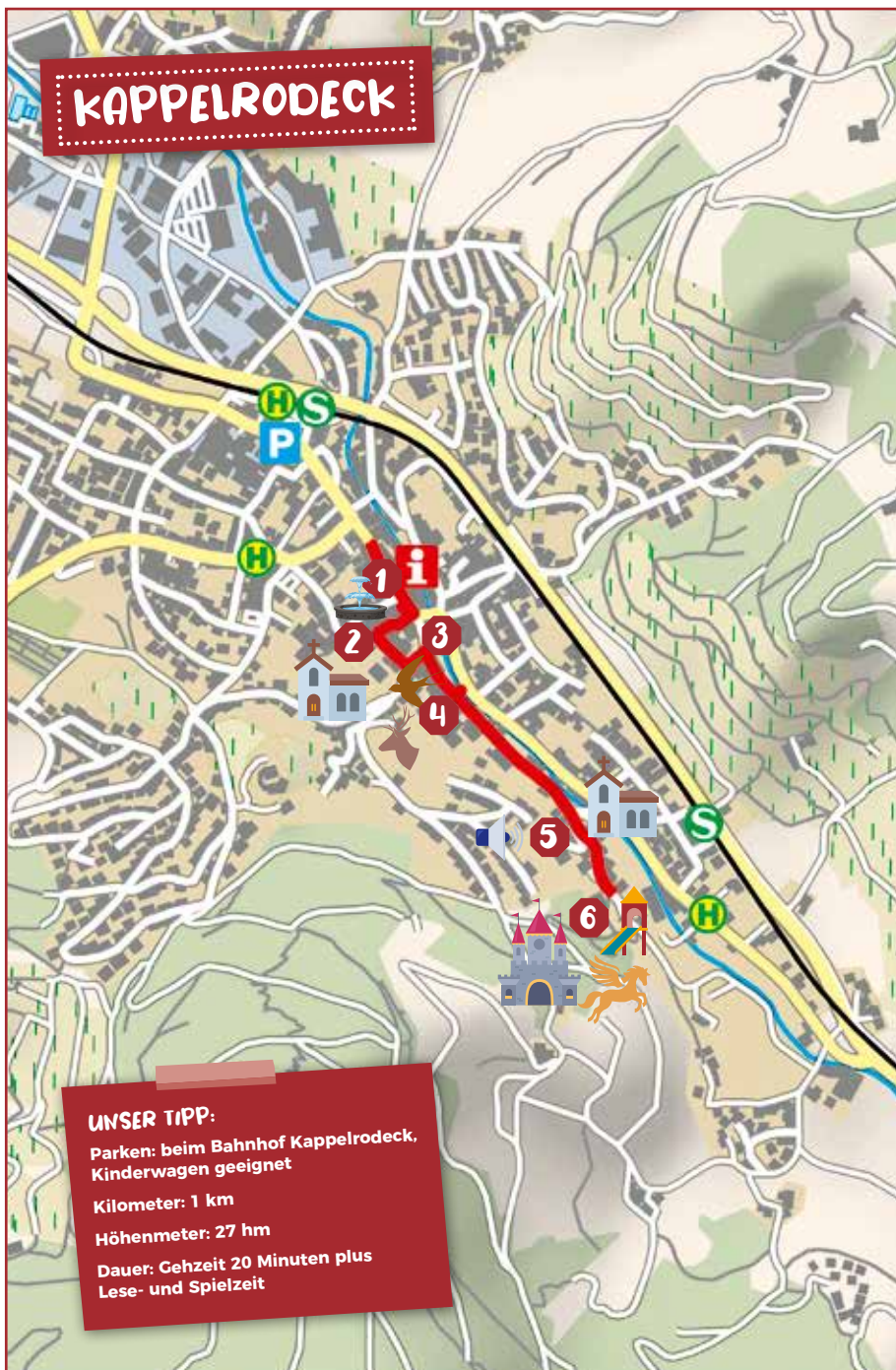


Naturerlebnisbad
Ottenhöfen

www.achertal.de



KAPPELRODECK



UNSER TIPP:

Parken: beim Bahnhof Kappelrodeck,
Kinderwagen geeignet

Kilometer: 1 km

Höhenmeter: 27 hm

Dauer: Gehzeit 20 Minuten plus
Lese- und Spielzeit

WIE AUS FREUNDSCHAFT MAGIE WIRD



1. Station: Marktplatz beim Dorfbrunnen

Ungeduldig hüpfte Marie über den Marktplatz. Wo bleibt Ben denn bloß? Ben ist ihr allerbestester Freund und heute besucht er sie zum ersten Mal in Kappelrodeck. Alle ihre Lieblingsplätze möchte sie ihm zeigen! Plötzlich hält ihr jemand von hinten die Augen zu. Marie kichert. „Ben, das bist du!“, ruft sie sofort und dreht sich um. Endlich ist Ben da!

Das Wiedersehen muss mit einem Eis gefeiert werden. Das sieht Ben ganz genauso. Kurze Zeit später sitzen die beiden Eis essend auf dem Marktplatz und beobachten das muntere Treiben. „Was sind denn das für Figuren an dem großen Brunnen?“, will Ben wissen.

„Der mit dem Fass ist ein Winzer, in Kappelrodeck wird nämlich Wein angebaut, den mögen meine Eltern sehr. Die reitende Hexe ist die Hex' vom Dasenstein, nach ihr ist der Wein hier benannt. Die Figur mit dem langen Hut ist eine Fasnachtshexe. Stell dir vor, so ein Kostüm habe ich auch zu Hause! Du musst mich unbedingt mal besuchen, wenn Fasnacht ist, dann laufen hier lauter Hexen durch den Ort!“, kichert Marie.

„Oh ja, das mache ich! Und wer ist das mit der Schürze?“, fragt Ben.

„Das ist ein Mann, der Schnaps macht, dafür ist Kappelrodeck auch bekannt“, erklärt Marie. Auf einmal hören die beiden ein leises Quak.

„Waren das die Frösche da drüben?“, wundert sich Ben.

„Quatsch, die sind doch nicht echt!“, erwidert Marie.

„Dann warst du das!“, grinst Ben.

„Ich bin doch kein Frosch“, lacht Marie. Kichernd gehen die beiden zu dem kleinen Brunnen. Plötzlich ertönt ein erneutes Quak. „Na sowas, ihr könnt ja sprechen!“, ruft Marie erstaunt. Die beiden Kinder können es nicht fassen. Und hat sich da etwa gerade einer der Frösche bewegt? Tatsächlich dreht der große Frosch seinen Kopf zu ihnen und fragt neugierig: „Seid ihr zwei befreundet?“

Ben und Marie nicken. „Marie ist meine beste Freundin! Heute bin ich zum ersten Mal bei ihr in Kappelrodeck“, erzählt Ben strahlend.

Der große Frosch beugt sich zu den kleineren Fröschen und tuschelt: „Vielleicht können die beiden uns helfen!“

Einer der kleinen Frösche raunt ihm zu: „Ja, es heißt, es müssen zwei Menschenkinder sein!“

Der große Frosch nickt und flüstert: „Wir müssen nur noch herausfinden, ob sie wirklich echte Freunde sind!“

Da quakt ein kleiner Frosch laut zu den Kindern: „Lacht ihr gern zusam-

men? Wir Frösche erzählen uns total gern Witze. Zum Beispiel den: Kommt ein Frosch in den Supermarkt. Fragt der Verkäufer: Was hätten sie gern? Sagt der Frosch: Quaaaaa(r)k!“ Sofort beginnen alle Frösche zu kichern. Die Kinder müssen auch lachen und Marie sagt: „Ja, wir beide lieben Witze. Hört mal den: Was ist grün, schuppig und sitzt auf dem Klo?“

Ben antwortet: „Ein Klo-kodil!“

Die Frösche halten sich die Bäuche vor Lachen und der große quakt:



„Schön, wenn Freunde miteinander lachen können! Geht mal zur Kirche, dort trifft ihr ein paar Freunde von uns!“

Geht zur Kirche und nehmt Platz auf der Bank direkt gegenüber vom Haupteingang. Überlegt, wer euer bester Freund/eure beste Freundin ist und was euer Lieblingsswitz ist.

Fröhlich spazieren die beiden zur Kirche und essen gemütlich ihr Eis zu Ende.

2. Station: Katholische Kirche

„Das ist die Kappelrodecker Kirche. Rate mal, was ich am besten an ihr finde!“, sagt Marie.

Ben überlegt: „Mmh, vielleicht die beiden versteinerten Männer über dem Torbogen?“

„Nein, das blaue Ziffernblatt dort oben auf der Kirchturmuhrl“, grinst Marie.

„Stimmt, blau ist ja deine Lieblingsfarbe. Ich sehe auch etwas Blaues: die kleine Taube dort mit den bläulichen Federn“, sagt Ben und zeigt auf den Vogel, der vor der Kirche herumflattert.

Plötzlich kommt sie mit kleinen Tippierschritten zu den Kindern und gurr: „Hallo ihr beiden. Ich bin Timmy, die Taube. Ihr seid bestimmt die zwei Freunde, von denen ich schon gehört habe. Kommt, ich zeige euch eine besondere Bank!“. Timmy wackelt vor Ben und Marie her und führt sie zu dem Park neben der Kirche, vor dem eine steinerne Bank mit der Aufschrift *Freundschaftsbank* steht. Schwupps flattert er auf die Bank und gurr:

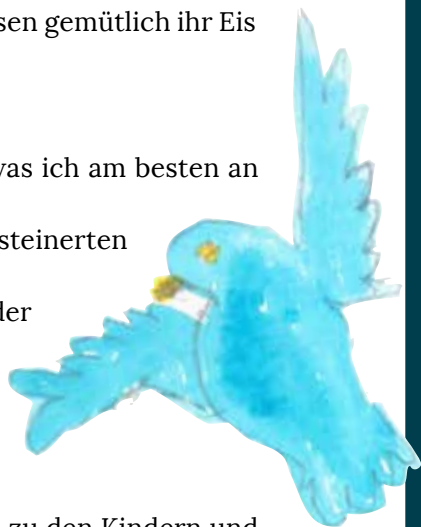
„Die Freundschaftsbank ist euer Platz, denn Freundschaft ist der größte Schatz!“

Marie grinst und setzt sich neben Timmy. „Wohnst du hier?“, will Marie wissen.

Timmy nickt und zeigt mit dem Flügel auf den Taubenschlag neben dem kleinen Park: „Ja, dort drüben in dem Häuschen. Am liebsten hüpfе ich hier mit meinen Freunden auf dem Kirchplatz herum und suche nach Futter. Was macht ihr beide denn gern zusammen?“

Ben fällt sofort etwas ein. Er sagt: „Am liebsten spielen wir Zoohandlung. Wir breiten dann alle unsere Kuscheltiere aus und untersuchen sie und bauen Gehege für sie.“

Marie nickt eifrig und erzählt: „Ja, Ben hat einen tollen Arztkoffer, manchmal verbinden wir auch Wunden oder richten Futter für die Tiere!“ Die



beiden strahlen sich an und erinnern sich an viele Nachmittage, an denen sie das zusammen gespielt haben. Der Taube scheint die Antwort sehr zu gefallen, denn sie lächelt zufrieden. Dann gurrst sie vergnügt:

„Das hört sich so an, als wärt ihr richtig gute Freunde! Ich bin so froh, dass ihr hier seid! Schaut mal, dort drüben an der Hauswand sind noch mehr Freunde von mir. Ich bin gespannt, ob ihr sie findet.“ Die Taube flattert in Richtung Straße, Ben und Marie folgen ihr.

Schaut mal, ob ihr die Freundschaftsbank findet. Dann geht zu dem Haus Nummer 3 in der Schlossbergstraße mit den Vögeln an der Wand und setzt euch auf die Mauer gegenüber. Überlegt dabei, welches Spiel ihr am liebsten mit eurem besten Freund/eurer besten Freundin spielt.

3. Station: Haus mit Vögeln

Als Ben und Marie die Straße erreichen, löst sich plötzlich eine ganze Vogelschar von der Hauswand. Die Vögel flattern um die Köpfe der beiden Kinder und verstrubbeln ein wenig ihre Haare. Da müssen die zwei lachen. Einer der Vögel landet vor ihnen und zwitschert: „Wir wollten euch nur ein bisschen kitzeln, hoffentlich haben wir euch nicht verärgert.“

Ben schüttelt den Kopf und meint: „Nein, nein, das war lustig!“

„Habt ihr euch denn schon einmal übereinander geärgert? Vielleicht sogar richtig gestritten?“, fragt der Vogel interessiert.

Marie nickt. Sie denkt zurück, als sie das letzte Mal Streit hatten: „Wir haben vor einer Weile zusammen mit Wasserfarben gemalt. Ben hat den Wasserbecher umgeschüttet und alles ist auf mein schönes Bild gelaufen. Das war richtig blöd!“

Ben kann sich auch noch daran erinnern: „Ja, aber das habe ich nicht mit Absicht gemacht. Marie hat mich voll angemockert, das hat mich echt geärgert.“

„Wir haben uns dann aber wieder vertragen und Ben hat mir geholfen, ein neues Bild zu malen“, berichtet Marie und die Vögel nicken begeistert. Einer davon zwitschert: „Freunde dürfen sich auch mal streiten. Wichtig ist, dass man sich wieder versöhnt. Ihr scheint wirklich sehr gute Freunde zu sein. Ich glaube, ihr könnt uns eine große Hilfe sein!“ Marie und Ben schauen sich erstaunt an. Doch der Vogel meint nur: „Geht mal weiter in die kleine Straße dort, sie heißt Grüner Winkel. Beim Gasthaus Hirsch wartet ein Freund von uns auf euch!“

Habt ihr euch auch schon mal mit eurem Freund/eurer Freundin gestritten? Warum und wie habt ihr euch dann wieder versöhnt?

4. Station: Gasthaus Hirsch

„Warum schicken uns die Vögel denn in diese Straße und wofür brauchen sie unsere Hilfe?“, fragt Ben neugierig. Marie kommt gar nicht zum Antworten, denn plötzlich steht ein goldener Hirsch vor ihnen und die beiden zucken zusammen.

„Habe ich euch erschreckt? Das wollte ich nicht. Ich bin Henry, der Hirsch, und tue euch ganz bestimmt nichts. Ihr braucht keine Angst vor mir zu haben. Aber ihr seid ja zu zweit. Manchmal ist es gut, wenn man einen Freund dabei hat. Hattet ihr schon einmal Angst und wart froh, dass ihr nicht allein wart?“, fragt der Hirsch.

Ben fällt sofort etwas ein: „Ich mag es überhaupt nicht, wenn es gewittert. Als es das letzte Mal ganz stark gedonnert und geblitzt hat, war Marie bei mir. Wir haben zusammen gespielt und ich habe irgendwann ganz vergessen, dass es draußen gewittert.“

„Ben hat sich einmal vor mich gestellt, als der Hund seines Nachbarn auf mich zugerannt kam, puh, da hatte ich echt Angst und war froh, dass Ben da war!“, erzählt Marie.

Der Hirsch macht ein zufriedenes Gesicht. „Wisst ihr, wir warten schon eine Weile auf zwei Kinder, die echte Freunde sind. Wenn ich mir euch so anschau, dann glaube ich, dass ihr unsere Rettung sein könnt. Geht mal zum Bach, dort warten ein paar Kumpels von mir.“ Der Hirsch macht einen Riesenhopser in die Höhe zu seinem Schild. Marie und Ben rennen schnell zum Bach. Wer sie dort wohl erwartet? Als sie über das Gelände schauen, springen ein paar Fische in hohem Bogen aus dem Wasser und blubbern: „Wir haben gehört, dass zwei echte Freunde hier unterwegs sind. Das müsst wohl ihr beide sein! Seid ihr auch so sportlich wie wir? Wir Fische sausen am liebsten morgens und abends kreuz und quer durchs Wasser und schwimmen auch gern gegen den Strom.“



„Wir beide können super schnell rennen!“, berichtet Marie stolz.

„Ja, wir spielen oft Rennautos und jagen uns über die Wiese. Die anderen Kinder haben dazu meistens keine Lust, aber das ist uns egal“, grinst Ben.

„Sehr gut! Es ist wichtig, dass ihr das macht, was euch Spaß macht, egal, ob die anderen das gut finden“, ruft einer der Fische und taucht wieder unter.

„Dann fahrt mal als Rennauto zur Evangelischen Kirche dort oben. Aber nicht zu schnell, hier ist ein Wohngebiet, da darf man nur langsam fahren“, blubbert einer der Fische fröhlich und macht einen übermütigen Sprung aus dem Wasser.

„Ich bin ein Motorrad“, ruft Marie und startet den Motor.

„Aus dem Weg, hier kommt das Polizeiauto“, hupt Ben und fährt los.

Hattet ihr auch schon mal Angst und wart froh, dass euer Freund/eure Freundin da war? Fahrt nun wie ein Fahrzeug in Richtung Kirche und setzt euch dort auf die Bank am Parkplatz

5. Station: Evangelische Kirche

Atemlos kommen die beiden bei der Kirche an. Da entdeckt Ben einen Lautsprecher, der an einer Straßenlaterne hängt. „Was ist denn das für ein Lautsprecher?“, fragt er erstaunt.

„Das ist die Dorfbrätsch“, erklärt Marie. „Mit ihr werden wichtige Sachen gesagt, zum Beispiel wenn jemand Geburtstag hat oder wenn ein Fest in Kappelrodeck ist. So erfährt der ganze Ort davon!“ So etwas hat Ben noch nie gesehen. Gerade als er etwas dazu sagen will, knackt es in den Lautsprechern und ein lustiges Lied ist zu hören. Es ist das Fliegerlied.



Bei den Zeilen

„Und ich spring‘, spring‘, spring‘ immer wieder
Und ich schwimm‘, schwimm‘, schwimm‘ zu dir rüber
Und ich nehm‘, nehm‘, nehm‘ dich bei der Hand
Weil ich dich mag, und ich sag‘
Heut‘ ist so ein schöner Tag (la-la-la-la-la)“

nehmen sich Marie und Ben bei der Hand und tanzen dazu auf der Straße. Auf einmal gesellen sich die Figuren vom Brunnen, die Frösche, die Taube, die Vögel von der Hauswand und der goldene Hirsch dazu und tanzen mit. Als das Lied endet, spricht der Hirsch: „Meine Gefährten und ich haben euch viele Fragen zu eurer Freundschaft gestellt. Wir sind uns nun ganz sicher, dass ihr beide richtig gute Freunde seid. Auf euch wartet jetzt eine sehr wichtige Aufgabe. Seid ihr bereit?“

Die Kinder nicken, in ihren Bäuchen kribbelt es vor Aufregung, was sie jetzt wohl tun sollen.

„Beim Zuckerbergschloss steht unser Freund, das Pferd mit den Flügeln. Es kann leider nicht mehr fliegen, weil es keine Kraft mehr hat. Seit Wochen wird es immer schwächer. Wir haben überall herumgefragt und erfahren, dass ihm Magie fehlt. Nur echte Freunde können dem Pferd die Zauberkraft verleihen, dass es endlich wieder fliegen kann!“, erklärt der goldene Hirsch.

„Wie können WIR dem Pferd denn helfen?“, wundert sich Marie.

„Ja, wir haben doch gar keine Zauberkraft“, sagt Ben und schaut die Tiere fragend an.

Da lächelt der Hirsch. „Habt ihr nicht bemerkt, wie viel Magie in euch steckt?“, fragt er erstaunt. „Alles um euch herum ist lebendig geworden wegen eurer Freundschaft! Genau diese Kraft braucht auch das Pferd. Nur Kinder wie ihr tragen diese Magie in sich! Sucht einfach das Pferd, es wird euch sagen, was zu tun ist!“ Der Hirsch schaut die beiden aufmunternd an und Ben und Marie laufen erwartungsvoll los.

Habt ihr schon mal eine besondere Aufgabe mit eurem Freund/eurer Freundin erledigt? Geht in den Park des Zuckerbergschlusses und sucht eine Bank in der Nähe des Pferdes.



6. Station: Im Park beim geflügelten Pferd

Aufgeregt kommen die beiden Freunde am Zuckerbergschloss an. Nach dieser Wanderung ist ihnen noch viel klarer geworden, was für eine besondere Freundschaft sie verbindet. Ben schaut sich den herrlichen Park an und fragt: „Gibt es hier jetzt eigentlich was Süßes?“

„Wieso? Ich habe nichts dabei“, antwortet Marie und kramt in ihrer Tasche.

„Aber es heißt doch Zuckerbergschloss“, wundert sich Ben.

Da muss Marie lachen: „Ach so. Ich glaube das Schloss heißt so, weil die Steine wie Zucker in der Sonne glitzern.“

Schließlich entdecken sie das Pferd. Neugierig bleiben sie vor ihm stehen. Wie sie ihm wohl helfen können? Das Pferd macht ein trauriges Gesicht und lässt die goldenen Flügel hängen.

„Meine Flügel sind so schlapp und schwer, ohne gute Freunde flieg' ich nicht mehr.

Nur echte Freundschaft gibt mir Schwung, dann schwebe ich hoch wie ein Heißluftballon!“

wiehert das Pferd betrübt. Es dreht erwartungsvoll seinen großen Kopf zu den beiden Kindern und fährt fort:

„Die Tiere und Figuren haben festgestellt, ihr beide seid die besten Freunde der Welt.

Haltet euch jetzt fest - so wie ein Band, die Magie fließt dann von Hand zu Hand!“

Marie und Ben geben sich gespannt die Hände und halten sich ganz fest. Plötzlich fängt es an, in ihren Fingern zu kribbeln und kleine, glitzernde

Zaubersterne steigen aus dem Fell des Pferdes. Vorsichtig bewegt es die goldenen Flügel und wiehert fröhlich:

„Vielen Dank für eure Freundschaft und Magie, haltet immer zusammen, vergesst das nie!“

Dann fliegt es langsam in den Himmel. „War das wirklich unsere Freundschaft, wegen der das Pferd jetzt wieder fliegen kann?“, rätselt Ben.

„Ich denke schon! Du bist auf jeden Fall mein allerbesten Freund!“, sagt Marie.

„Und du meine beste Freundin!“, lächelt Ben froh. Beide winken glücklich dem Pferd nach, das nun hoch über Kappelrodeck schwebt.



ACH, DA GIBT'S WAS ZU ENTDECKEN!

Mit dem Kinderbooklet „ACH – hier geht's um uns“ wird das Achertal zur spannenden Erlebniswelt für die ganze Familie. Auf abwechslungsreichen Touren warten Rätsel, spannende Naturgeschichten und jede Menge Mitmachspaß. So entdecken kleine und große Abenteurer die schönsten Seiten des Achertals – spielerisch, nachhaltig und mit offenen Augen.



ERHALTLICH IN DEN TOURIST-INFOs ODER
ONLINE UNTER WWW.ACHERTAL.DE



OTTENHÖFEN IM SCHWARZWALD



UNSER TIPP:

Parken: beim Bahnhof Ottenhöfen,
nicht für Kinderwagen geeignet

Kilometer: 4,1 km

Höhenmeter: 60 hm

Dauer: Reine Gehzeit 40 Minuten
plus Lese- und Spielzeit

PAPIER UND MALZACHEN MITBRINGEN

EINE FLUSS-KÖNIGIN FÜR DIE ACHER - KLEINE BUNTSTIFTHELDEN GESUCHT



1. Station: Bank im Kurpark

Luis, der schlaue Rotfuchs aus Ottenhöfen, ist besonders gut im Lauschen. Wenn er seine Ohren extra gut spitzt, kann er sogar hören, was der Wind und die Flüsse flüstern. So hörte er eines Morgens die Acher, den stolzen Fluss im Tal, betrübt vor sich hinmurmeln. Die Acher fand es unfair, dass alle Geschichten von den Mühlen und Wasserfällen erzählten, von ihr dagegen kaum.



Der kluge Luis, wusste sofort, wie er helfen konnte und sagte: „Lieber Fluss, sei nicht traurig! Du musst einfach besser gesehen werden. Dazu brauchst du ein Gesicht, eine eigene Fluss-Königin, die mutige Heldin in allerlei Abenteuern werden kann.“

Die Acher flüsterte: „Tolle Idee! Aber wie bekomme ich eine Königin?“

Luis dachte kurz nach und rief dann: „Wir brauchen dazu viel Fantasie, Freude und Farbe. Kleine Menschenkinder sind darin echte Profis. Die müssen wir bitten, uns zu helfen.“

Die Acher sprudelte hervor: „Und wie erreichen wir die Menschenkinder?“

Luis: „Ganz einfach! Wir flüstern dem Wind zu, was wir planen und der weht es einem Geschichtschreiber im Traum ins Ohr. So wird unser Abenteuer aufgeschrieben, damit viele Kinder es vorgelesen bekommen und mitmachen können.“

Und genau so ist es geschehen. Ich habe aufgeschrieben, was der Wind mir geflüstert hat und lade euch, liebe Kinder, auf eine kleine Reise ein. Alles, was ihr braucht, sind Stifte, Papier, Malunterlage, Vesper und Trinken. Bereit? Dann lasst uns eine Fluss-Königin erschaffen!

2. Station: Hammerschmiede Rastplatz

Der schlaue Luis will euch erstmal am Ufer der Acher entlangführen, damit ihr den Fluss kennenlernt und ihm dann eine passende Königin malen könnt.

Leichtfüßig schleicht Luis im Morgengrauen zunächst bis zum Rastplatz gegenüber der Mühle Hammerschmiede. Dort wohnt nämlich ein

Freund, den er unbedingt dabeihaben will:

Milo, der Mühlenkobold. Milo ist klein,

schlau, hilfsbereit, manchmal frech,

aber immer lustig. Luis bellt nur einmal und

schon steckt der kleine Kobold den Kopf aus

der Mühle, winkt fröhlich und hüpfte gekonnt

über die moosbedeckten Steine im Fluss auf die andere Seite.

„Bin dabei. Wo fangen wir an?“, fragt Milo, nachdem Luis ihm alles erzählt hat.

Der Fuchs antwortet: „Wir bitten die Kinder, das Blatt hochkant zu nehmen und unten mit dem



Malen anzufangen. So, wie starke Bäume aus der Erde wachsen, soll die Acher-Königin auch von unten nach oben wachsen.“

Milo nickt. Das klingt logisch.

Luis: „Der Mummelsee-König hat einen Fischschwanz in den alten Sagen, wie die meisten Wasserwesen. Wäre doch toll, wenn die Acher-Königin was Neues hätte!“

Milo: „Entenfüße, in denen sie königlich umherwatscheln kann?“ Dann watschelt er auf und ab und quakt dabei wie eine Ente. *Könnt ihr das auch, liebe Kinder?*

Luis schüttelt den Kopf.

„Stelzenfüße wie ein Reiher, in denen sie umherstelzen kann?“, ist Milos nächster Vorschlag und er stelzt auf seinen kurzen Koboldbeinen herum. *Stelzt ihr kleinen Leseabenteurer mit?!*

Luis sagt nachdenklich: „Reiherbeine sind so dünn, die Acher ist kräftig. Ihre Königin braucht kräftige Beine, die sicher stehen. Das ginge doch super gut in großen Gummistiefeln, oder?“

Was meint ihr? Könnt ihr unten auf dem Blatt große Gummistiefel malen, in denen die Königin mit kräftigen Beinen sicher im Wasser stehen kann?

MALPAUSE

Milo meint, sie könnten sich wie die Acher fühlen, wenn sie nicht normal weiterlaufen, sondern schnell und in Schlangenlinien – wie der Fluss, der sich flott durch das Tal windet. „Probieren wir es, lustiger Kobold!“, ruft Luis und sie rennen in Schlangenlinien los.

Düst gern schlängelnder Weise mit, liebe Kinder!

3. Station: Bank am Kreuz

Wenn man in Schlangenlinien rennt, fühlt sich der Weg länger an, stimmt's? Luis und Milo sind auf jeden Fall außer Puste, als sie hier anhalten. Sie setzen sich auf die Bank und betrachten den Fluss. So viele Sträucher und Blumen machen die Ufer grün und bunt, während die Acher laut rauschend dahinfließt.

„Ein lauter Fluss braucht eine Königin mit lauter Stimme“, brüllt Milo.

Luis hält sich mit den Pfoten seine Ohren zu. „Laut ja, aber nicht so schrill wie deine Koboldstimme!“, motzt er im Spaß. *Könnt ihr Kinder so laut brüllen, wie die Acher rauscht?* Luis' Ohren klingen noch von dem Gebrüll, als er sagt: „Das Wasser der Acher lässt alles blühen und wachsen. Da würde doch ein Kleid mit Blumen, Gras oder Blättern darauf, zu ihrer Königin passen.“

„Und ein Gürtel aus Kieselsteinen, weil sie doch über und um Steine fließt!“, ergänzt Milo.

Beide sind zufrieden mit ihren Einfällen.

Welche Blätter, Blumen oder Farben könnt ihr entdecken? Mögt ihr, oberhalb der Stiefel und kräftigen Unterschenkel, ein Kleid mit Ärmeln malen und das darauf zeichnen, was euch am Ufer am besten gefällt? Nur nicht vergessen, oben genug Platz für Hals und Kopf zu lassen. ☺

MALPAUSE

Fertig gemalt? Dann lasst uns Luis und Milo folgen. Der Kobold singt im Laufen ein Lied über Fische, Meer und Teich...wie heißt das nochmal? Frische Fische? Ne. Fünf Flossen? Ne. Fünf kleine Tische? Ne. Wisst ihr, was ich meine? Könnt ihr mitsingen?

(Das gesuchte Lied: Fünf kleine Fische schwimmen im Meer...)

4. Station: Rastplatz bei der Mühle am Hagenstein

Durstig vom Singen, machen es sich Luis und Milo neben der Mühle gemütlich.

„Vor über hundert Jahren wurde diese Mühle in eine Getreidemühle umgebaut. Und weil die Acher so viel Wasser hat, konnte die Mühle, über viele Jahrzehnte, gutes Mehl für die Menschen im Tal mahlen“, erzählt Milo, der Mühlenexperte.

„Die Acher hat den Menschen also geholfen“, denkt Luis laut nach, „dann sollte die Königin auch eine mächtige Freundin der Menschen sein, nett und hilfsbereit.“

„Das wäre toll“, sagt Milo, „wie sieht man aus, wenn man nett und hilfsbereit ist?“

Luis antwortet: „Ich bin nicht sicher. Starke Arme und Hände, mit denen man gut helfen und umarmen kann? Ein liebes Lächeln, große Augen? Herzchen auf der Backe? Die Kinder wissen sicher, wie jemand Liebes aussieht.“

„Die Acher ist manchmal aber auch nicht so nett, sondern gefährlich und richtet Schäden mit Überschwemmungen an“, gibt Milo zu bedenken.

„Naja, niemand kann immer nur nett sein. Auch als liebe Herrscherin darf sie mal doof, launisch



oder hochnäsiger sein!“, meint Luis.

„Sie soll eine hohe Nase haben?“, fragt Milo verwirrt.

„Nein, hochnäsiger meint, dass jemand eingebildet ist“, erklärt Luis lachend.

„Und Ohren? Wie wären große Segelohren, dann kann sie gut hören und über das Wasser segeln, wenn der Wind kommt?“, schlägt der Mühlenkobold vor.

„Wir haben beide große Ohren, ich kann das nur empfehlen“, antwortet Luis schmunzelnd.

Malt also ein freundliches Gesicht, mit großen Ohren und einer Nase, wie sie euch gefällt – ein Strich, spitz, groß, kartoffelig... vielleicht nur besser ohne Popel oder Warzen dran, das wäre nicht so königlich.

MALPAUSE

Wenn ihr das Gesicht fertig habt, geht es weiter an der Acher entlang.

5. Station: Pavillon

Luis und Milo klettern am Wegesrand, kurz vor dem Pavillon, einen kleinen Zugang zur Acher hinunter und halten die Pfoten und Koboldfüße hinein. So klar, frisch und schön kalt ist das Wasser. Je länger sie dort stehen, desto mehr Tiere können sie im und am Wasser beobachten: Fische, kleine Fliegen, Vögel.

Könnt ihr hier zusammen mit Mama oder Papa auch Tiere entdecken?

ENTDECKERPAUSE

„Hier sind viele Wasseramseln. Die Königin könnte ja, anstatt einer normalen Krone, ein Vogelnest mit einer Amsel drin auf dem Kopf tragen“, ruft Milo grinsend.

Luis lacht und antwortet: „Dann würden alle sagen, sie hätte einen Vogel! Eine goldene Krone fände ich königlicher. Wir brauchen auch erstmal noch Haare, oder?!“

Milo sieht das ein, findet seine Nest-Idee aber immer noch cool.

„Irgendein Tier, das in der Acher lebt, sollte aber schon mit auf den Bildern sein“, meint Milo und Luis stimmt ihm zu.

„Wie wäre es, wenn ihr Haar aus langen, blauen Wasserwellen besteht, in denen Fische herumschwimmen können?“, schlägt Luis vor.



Milo gefällt das. Könnt ihr Wasserwellen-Haare samt Fischen drin malen? Und eine Krone obendrauf dazu? Oder ein Nest, falls euch Milos Idee besser gefällt?

MALPAUSE

Wir haben Stiefel, Kleid, liebes Gesicht, helfende Hände, Wasserwellen-haare und Krone – das wäre alles, oder? Ihr habt super gemalt! Danke, ihr kleinen Künstler! Eine Sache fehlt allerdings, um eine Fluss-Königin lebendig zu machen.

„Wir brauchen noch die Magie der Naturgeister“, sagt Milo, der sich als Kobold gut mit sowas auskennt und erklärt, „wenn der Zauberstaub der unsichtbaren Wurzelfeen auf die Bilder der Kinder gestreut wird, vereinen sich alle Kunstwerke, wie ein wunderschönes Puzzle, zu einer bunten Acher-Königin mit magischen Kräften.“

„Klingt toll, so hat sie von jedem Kind ein Stück Fantasie und Farbe in sich. Wo finden wir diese Wurzelfeen?“, fragt Luis.

Milo: „In dem Wäldchen auf dem Hügel rechts am Wegesrand liegen viele Baumwurzeln frei. Zwischen denen leben die Wurzelfeen. Sie schlafen aber immer super fest, daher muss man ganz oft an alle Wurzeln klopfen, bis sie aufwachen. Das schaffen wir zu zweit gar nicht!“

„Wir können doch die Kinder in der Geschichte bitten, mit uns zu klopfen“, meint Luis.

Wärt ihr so lieb und würdet den beiden auf den Hügel folgen und an die Wurzeln klopfen?

Ein Tipp noch: Da die Wurzelfeen oft erstmal sehr mies gelaunt sind, wenn sie aufwachen, ist es ratsam, nach dem Klopfen sehr lustig und albern herumzutanzten, um sie aufzuheitern.

6. Station: Bank an der Wiese

Puh! Zum Glück können Luis und Milo den morgenmuffeligen Wurzelfeen, während sie vor ihnen albern herumtanzen, erklären, worum es geht. Als die Feen endlich von den verrückten Dance Moves aufgeheitert sind, versprechen sie, ihren magischen Staub auf jede gemalte Acher-Königin zu streuen. Die kleinen Maler müssen, laut den Feen, dazu aber genau vor dieser Bank hier ihr Bild in die Luft halten und dabei eine knifflige Aufgabe lösen: Dreimal hintereinander, so schnell wie möglich „Fischers Fritz fischt frische Fische!“ laut aufsagen und dabei nur auf einem Bein stehen.

Bekommt ihr das hin? Also stellt euch auf ein Bein, haltet euer Bild hoch

und sagt den Zungenbrecher dreimal laut auf. Dann wird euer Kunstwerk von den unsichtbaren Feen mit dem unsichtbaren, magischen Staub eingestäubt sein. Und genau drei Nächte und Tage später wird die Acher-Königin dann ein lebendiges Zauberesen werden – dank der Magie der Natur, der Kraft der Acher und eurer Fantasie. Danke, dass ihr so mitgeklopft habt!

Luis und Milo machen sich jetzt erstmal wieder auf den Weg zurück nach Hause.



7. Station: Evangelische Kirche

Als sie schon fast bei Milos Mühle angekommen sind, sieht der Kobold nachdenklich zu der kleinen Evangelischen Kirche rüber und sagt: „Früher hat man neue Mühlsteine in den Mühlen von einem Pfarrer segnen lassen. So sollte die Mühle stets von guten Kräften umgeben und vor Bösem geschützt sein.“

Luis, der schlaue Fuchs, sagt: „Einen Pfarrer kann ich nicht aufreiben, aber wir können hier anhalten und uns ganz fest, Gutes für die Acher-Königin wünschen.“

Milo macht vor Freude einen Sprung und ruft: „Ja! Ich fang an! Ich wünsche der Acher-Königin, dass sie nie kalte Füße hat, mit denen kann man nämlich nicht einschlafen!“

Luis überlegt und sagt: „Ich wünsche ihr, dass sie die Heldin in vielen Abenteuern sein wird, die sich die Kinder im Aichtertal noch lange erzählen.“

„Ich wünsche ihr, coole Superkräfte als Fluss-Königin! Sie soll sich durchsichtig machen können wie Wasser. Und sie soll schrumpfen und riesig werden können, damit sie wie ein winziger Fisch im Fluss schwimmen oder Feinde abschrecken kann“, ruft Milo.

Luis: „Ich wünsche ihr ein gutes Herz, einen schlaunen Kopf und dass wir Freunde werden!“

Fällt euch noch etwas ein? Ein guter Wunsch oder eine Superkraft für die Königin?

KURZE WÜNSCHERUNDE

Nach dem Wünschen hüpfte Milo zu seiner Mühle, während Luis in Richtung Kurpark schlendert.



8. Station: Wasserspielplatz

Milo schlummert schon in seinem Bettchen, als Luis auf dem Weg zu seinem Bau an dem Wasserspielplatz hier vorbeischleicht. Wie viel Freude das Wasser der Acher doch macht, denkt er. Tolle Spiele, Abkühlung an heißen Tagen, Kraft in den Mühlen der Menschen, das schöne Plätschern in unseren Ohren und all das Leben drumherum, das ihr Wasser speist. Umso schöner, dass dieser tolle Fluss bald seine ganz eigene, magische Königin haben wird. Die wird sicher eine große Heldin im Achertal werden und viel erleben!

„Sollen wir ihr noch einen Namen geben?“, denkt Luis laut nach. Wollen wir, liebe Kinder? Wenn euch ein Name einfällt, könnt ihr den ja Mama oder Papa auf eurer Bild draufschreiben lassen. Euren Namen dürft ihr auch gerne auf die Rückseite schreiben.

Jetzt ist alles geschafft! Spielt gerne noch auf dem Spielplatz. Vielleicht bekommt ihr auch ein Eis, weil ihr so super gemalt habt. ☺ Euer Kunstwerk dürft ihr auf dem Rückweg bei der Touristeninformation in den Briefkasten werfen. Es wird auf jeden Fall aufgehängt.

Ein liebes Dankeschön dafür, dass ihr mitgemacht habt. Ohne euch würde es diese Geschichte und damit die Acher-Königin nicht geben. Und auch wenn ihr keine Fuchsohren wie Luis hat, seid euch ganz sicher: Immer wenn ihr in Zukunft Wasser plätschern oder den Wind rauschen hört, flüstert die Acher-Königin leise ein Danke an euch mit hinein.

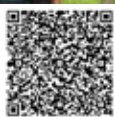


ACH, NOCH MEHR ABENTEUER WARTEN!

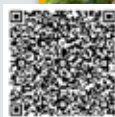
Das Achertal steckt voller spannender Erlebnisse für kleine Entdecker. Ob Tierspuren verfolgen, geheimnisvolle Sagen hören, die Landwirtschaft hautnah erleben oder die faszinierende Welt von Wasser, Mühlen und Technik erkunden – hier wird jeder Ausflug zu einem besonderen Familienerlebnis.

Entdeckt die Kinderwanderungen im Achertal!

WILLI'S WILDTIERPFAD



LEPO-LANDWIRTSCHAFTLICHER ERLEBNISPFAD OTTENHÖFEN



MULTIMEDIA-SAGENWANDERUNG

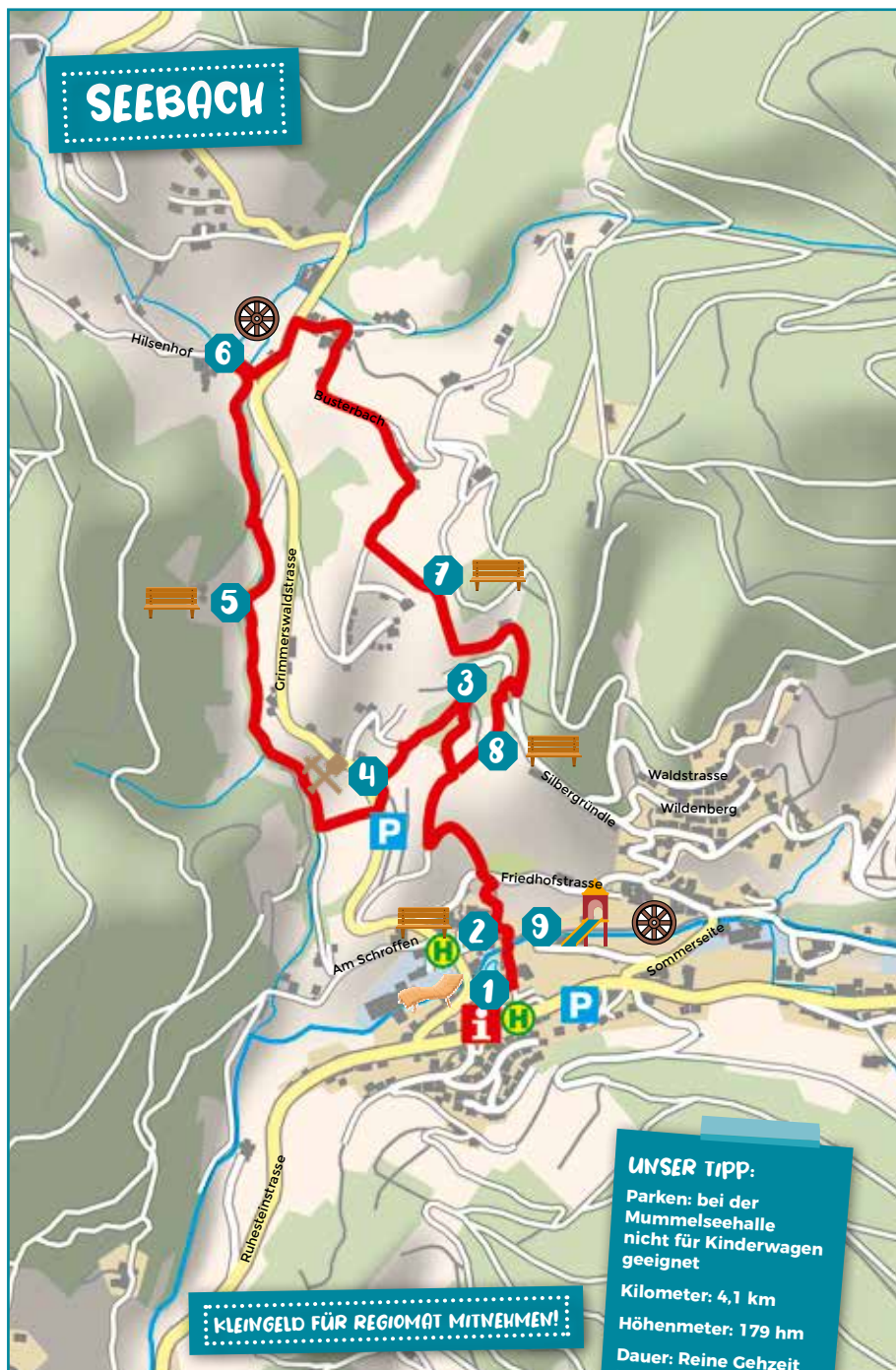


WASSER-MÜHLEN-TECHNIK-WEG



ACH, raus in die Natur – Abenteuer erleben und gemeinsam unvergessliche Erinnerungen sammeln!

SEEBACH



KLEINGELD FÜR REGIONAL MITNEHMEN!

UNSER TIPP:

Parken: bei der Mummelseehalle nicht für Kinderwagen geeignet

Kilometer: 4,1 km

Höhenmeter: 179 hm

Dauer: Reine Gehzeit
50 Minuten + Lesezeit

DAS VERFLUCHTE WASSERMÄNNLEIN



1. Station: Bunte Liege im Kurpark

Hier machten die Geschwister Anni und Kai nochmal Pause, bevor das Abenteuer beginnen sollte. Wer hätte gedacht, dass die Ferien in Seebach zu einer magischen Reise samt Zauberwesen werden würden? Immer noch baff, starrten beide auf das kleine Wassermännlein ohne Flossen, das noch blass von der Zeit im Erzstollen auf Kais Schoß saß.

Aber jetzt erstmal von vorne: Alles begann mit der Führung im Erzstollen Silbergündle, die Anni und Kai am Vortag mitgemacht hatten. Gut ausgerüstet mit Regenjacken, Helmen und Lampen war es in die dunklen Stollengänge gegangen. Kai, der öfter etwas schusselig sein konnte, war die Lampe runtergefallen und als er sich gebückt hatte, um sie aufzuheben, war das Wassermännlein flink in die Kapuze von Kais Pulli geklettert. Bemerkte hatten die Kinder den blinden Passagier aber erst, als sie wieder in ihrer Ferienwohnung waren.

„Hallo, nicht erschrecken! Ich bin Welle, der kleine Wassermann aus dem Mummelsee. Auch wenn ich gerade wie ein trauriger Zwerg aussehe, so ohne meine Schwimmflosse“, hatte sich das Wesen schüchtern vorgestellt. Anni und Kai hatten kurz vor Schreck geschrien und dann geschaut, ob sie Beulen oder Fieber hatten – was sie beides hätte verrückt machen können. Tatsache war aber: Sie waren nicht irre, Welle war echt und vor ihren Nasen. „Keine Angst. Ich tue euch nichts. Ich will nur zurück zu meiner Familie in den Mummelsee. Ohne eure Hilfe schaffe ich das aber nicht. Helft ihr mir? Bitte?“, hatte Welle die beiden mit großen, wasserblauen Augen angefleht.

Wer hätte da schon nein sagen können? Anni und Kai jedenfalls nicht.

„Hallo Welle, ich bin Anni und das ist mein Bruder Kai. Sollen wir mit dir den Bus zum Mummelsee nehmen?“, hatte Anni freundlich gefragt.

Das Wassermännlein hatte geseufzt und geantwortet:

„Leider ist es nicht so einfach. Ich wurde von der Hexe Nebulosa verflucht und in den Erzstollen verbannt. Um nach Hause zu kommen, muss ich erst den Fluch loswerden.“

„Das tut mir leid, aber glaubst du echt, wir können dir helfen? Hexenflüche sind nicht unser Spezialgebiet. Gerade haben wir dich noch für ein Hirnspinst gehalten“, hatte Kai erwidert.

„Ich weiß ganz sicher, dass ihr die einzigen seid, die mir helfen können“, hatte Welle geantwortet und erklärt, „als ich tief im Stollen dabei war, meine Hoffnung aufzugeben, habe ich eine Stimme gehört. Sie hat mir neuen Mut zugeflüstert und mich aus tiefsten, unterirdischen Gängen direkt zu euch geführt.“



Und so waren Anni und Kai und Welle am nächsten Morgen den Anweisungen der Stimme, die nur das Wassermännlein hören konnte, in den Kurpark gefolgt. Und als Welle ein leises „geht jetzt über die Brücke links vorbei am Spielplatz“ in seinen kleinen, spitzen Ohren vernahm, machten sich alle drei zusammen auf den Weg.

2. Station: Bank beim Kneipp Kräutergarten

„Die Stimme flüstert, wir sollen bei der Bank neben dem Kräutergarten stoppen“, rief Welle.

„Hier schon? Hat die Stimme noch was gesagt?“, fragte Kai überrascht. Welle schüttelte ratlos den Kopf mit den blassgrünen Haaren. Sie sahen sich um. Anni holte den Block mit Notizen heraus, die Kai und sie sich gestern gemacht hatten. Anni hatte darauf bestanden, dass sie an Mamas Laptop, den sie für sowas ausnahmsweise nutzen durften, recherchierten – über Flüche, Seebach, Sagen, die Region. Anni war immer gern gut vorbereitet und Kai war hier mal ihrer Meinung. Auch wenn er lieber zuerst geplant hätte, was sie alles an Essen einpacken.

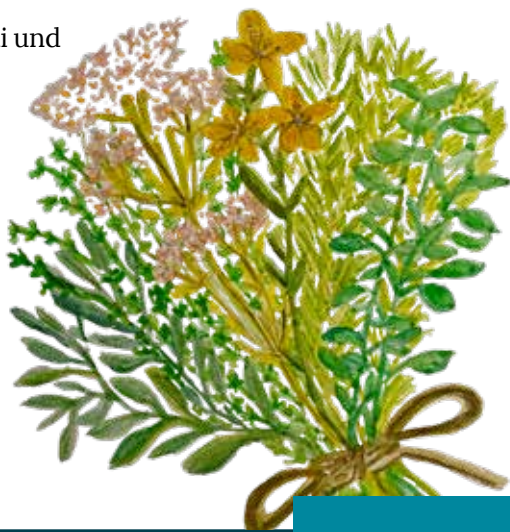
„Ich denke, ich weiß, was wir hier tun sollen“, sagte Anni, nachdem sie ihre Notizen gelesen hatte. „In alten Überlieferungen der Volksmagie werden bestimmte Kräuter zum Schutz vor Flüchen und böser Zauberei eingesetzt. Kai, geh zur Info-Tafel und check mal, welche von den Kräutern, die ich vorlese, abgebildet sind“, meinte Anni und Kai stellte sich, mit Welle auf dem Arm, konzentriert vor den Schaukasten.

Schau gerne auch mit, lieber Leseabenteurer.

„Zur Abwehr von Flüchen und bösem Zauber wurden benutzt: Ysop und Dill“, las Anni vor. Kai schüttelte den Kopf. Sie las weiter: „Johanniskraut, Raute, Baldrian und Rosmarin.“

„Die sind alle hier abgebildet“, rief Kai und zeigte auf die Zeichnungen.

Anni: „Super, dann lass uns schauen, ob die auch hier im Garten angepflanzt sind und dann nehmen wir ein kleines Blättchen von jedem dieser Kräuter mit.“
Kannst du die Kräuter im Garten finden? Riech gerne an ihnen, aber bitte nicht pflücken.



RIECHPAUSE

Welle suchte mit und schnupperte an den Blättern. Und tatsächlich kamen etwas Farbe an seine Wangen und ein bisschen mehr Leuchten in seine blauen Augen zurück.

„Fühlst du dich schon weniger verflucht?“, fragte Kai den kleinen Wassermann.

„Ich fühle Hoffnung, aber der Fluch wiegt schwer. Nebulosa ist eine mächtige Hexe und ich habe auch etwas falsch gemacht, für das ich eine Strafe verdiene“, antwortete Welle betrübt.

„Nicht verzagen! Du hast die liebe Stimme, schützende Kräuter, Anni hat Notizen und Nützliches und ich viel leckeres Essen dabei“, munterte Kai ihn auf. Anni stopfte derweil alle Blättchen in einen kleinen Stoffbeutel, den sie als Super-Planerin auch eingepackt hatte.

Welle sah Kai dankbar an, lauschte dann aufmerksam und sagte: „Wir sind hier fertig, wir sollen weiter den Berg hinauf gehen.“ Und genau das machte das Trio sogleich.

3. Station: Oberes Höllenloch

Die Stimme hatte sie bergauf zu diesem Ort mit dem gruseligen Namen Oberes Höllenloch geführt. Anni und Kai sahen sich neugierig um. *Mach das ruhig auch, lieber Leseabenteurer.*

Welle wurde es, nahe des alten Bergbauschachtes, mulmig zumute. „Der ist so tief“, sagte er ängstlich und musste an den Tag denken, an dem er verflucht worden war.

Es war eine sternenklare Nacht gewesen, in der er im Wald herumgestreift war. Wie es in den Sagen steht, können Wesen aus dem Mummelsee ihre Gestalt wandeln und an Land gehen. Früher halfen sie den Menschen oder feierten mit ihnen. Heute blieben die meisten aber lieber tief unten im Königreich des Mummelseekönigs verborgen. Die Welt oben war anders geworden, hektischer, lauter, dreckiger. Die Hilfe der Seewesen schätzten die Menschen mit all ihrer Technik auch nicht mehr. Wer, wie Welle damals, an Land wollte, musste sehr vorsichtig sein. Wichtigste Regeln waren: Vor Mitternacht zurück im See sein und niemals gesehen oder fotografiert werden. Wenn Menschen heute ein magisches Wesen sehen würden, wären sofort Kamerateams, Maschinen und Wissenschaftler zur Stelle, was alle im See gefährden würde. Deshalb war die Nebelhexe Nebulosa auch eine so strenge Hüterin der letzten magischen Geheimnisse des Waldes und Mummelsees, sowie erbitterte Feindin der Menschen und all ihrer Erfindungen. Ihr Zaubernebel nahm den Menschen die Sicht, hielt sie fern und brachte Unglück. Nebulosa nahm das Unsichtbarsein so ernst, dass



selbst magische Wesen sie nie erblickten. Außer man brach die Regeln. Dann sah man sie in all ihrer Gnadenlosigkeit. Welle schauderte bei der Erinnerung daran. Hätte er nur nicht das Handy am Ufer des Sees gefunden. Es war so aufregend gewesen, so ein Ding in den Händen zu halten. Eine Weile hatte er damit herumgespielt, ohne, dass sich etwas tat – bis er mit einem Fingerwisch nach links in der Kamerafunktion gelandet war. Was für ein Spaß! Noch nie hatte er Fotos gemacht. War ja verboten. Aber jetzt war das Handy nun mal bei ihm gelandet. Wie Schicksal, oder? Klick, klick, klick. Licht war aufgeblitzt, wann immer er ein Bild gemacht hatte. Er war so vertieft gewesen, dass er den aufsteigenden Nebel nicht bemerkt hatte. Als er gerade für ein Selfie geposet und abgedrückt hatte, war es geschehen: Die vor Wut schnaubende Nebelhexe hatte ungewollt sein Selfie gephotobombt und war in aller Scheußlichkeit links neben seinem Selfie Face verewigt. Als Mensch wäre er mit dem Bild viral gegangen. Aber ihm hatte es einen Fluch und die Verbannung ins Bergwerk eingebracht. Er fühlte sich schrecklich. Dass Handyfotos in eine Cloud geladen und so von allen gesehen werden könnten, hatte er nicht gewusst. Das Schlimmste war, dass er seine Familie und alle magischen Wesen in Gefahr gebracht hatte für etwas Spaß. Welle vermisste seine Familie sehr. Zum Glück holte Anni ihn aus seinen Gedanken.

„Auf den Info-Tafeln geht es um Gesteinsarten. Hast du eine Anweisung gehört?“ fragte sie.

Welle lauschte in sich hinein, bis er die leise, liebe Stimme vernahm. Langsam sprach er nach, was sie sagte: „Lest auf der Info-Tafel nach, für was die jeweiligen Gesteinsarten im Bau verwendet werden. Baut euch dann in

Gedanken selbst einen schützenden Turm aus den Seebacher Gesteinen. Anschließend dichtet zu jeder Gesteinsart, die ihr für euren Turm verwendet, einen reimenden Vers. Ihr braucht 4 Verse, die zusammen einen Zauberspruch ergeben. Der kann euch vor der Hexe beschützen, wie ein Turm vor dem Wetter schützt.“

„Wir sollen was?“, nuschelte Kai einen Apfel mampfend. Er ging mit Welle zu Anni und alle lasen die Infotexte nochmal durch.

Kai: „Ok, hier steht zum Beispiel, aus Sandstein wurden Kirche und Schulhaus in Seebach gebaut. Der wäre dann auch was für Dach und Wände von unserem Turm, oder?“

Anni nickte und notierte alles, was ihnen noch einfiel. Wie würdest du dir einen Gedankenturm aus Seebach-Steinen bauen?

KURZE GEDANKEN-BAUPAUSE

Sie waren so beschäftigt, dass sie nicht bemerkten, wie Nebel aus dem Bergschacht aufstieg. Erst, als eine Stimme, „denkst du, ich lasse dich so einfach gehen?“, aus den Nebelschwaden krächzte, fuhren alle drei erschrocken herum und rannten schreiend in den Wald hinein.

4. Station: Bank bei der Blockhütte vom Erzbergwerk Silbergründle

Reimen, wenn man vor einer Nebelhexe fliehen muss, war echt fies. Außer Puste stammelte Kai: „**Für Dach und Wände, nehmen wir Sandstein ...äh... in die Hände?**“

Anni warf rennend einen Blick zurück und sah eine Nebelschwade dicht hinter ihnen über den Weg schweben. Sie schrie: „Sie holt auf. Wir müssen schneller sein! Und was? Wände und Hände? Ja, ok, nehmen wir!“ Sie wollte auch dichten, aber ihr schlauer Kopf war leer. Und sie wünschte ausnahmsweise, sie hätte weniger eingepackt – bis ihr die Idee kam.

Anni: „Kai, ich gebe dir die Taschenlampe, Welle soll die Hexe mit Licht blenden. Das sollte sie langsamer machen, wenn sie verborgen bleiben will, wie Welle uns erzählt hat, oder?!“

„Gut gedacht, Sis!“, schrie Kai zurück und schnappte die Taschenlampe, um sie Welle



in die zitternden Händchen zu drücken. „Ok, Kleiner. Du blendest die Hexe, wir reimen“, sagte er und hielt Welle über seine Schulter.

Anni: „Wir haben noch Granit für Stufen und Boden und Quarz im Granit für Fensterglas notiert. Wie wäre... **Quarz für die Fenster schnell, damit der Turm wird hell?**“

„**Granit für Boden und Stufen, kommt uns wie gerufen?**“, schrie Welle plötzlich atemlos.

„Super, danke Welle!“, rief Anni. Dann versuchten alle drei gemeinsam, die bisher gereimten Verse, laut zu wiederholen. Verflixt, so im Rennen war das schwer.

Jetzt alle zusammen, *auch gerne du ☺*: **„Für Dach und Wände, nehmen wir Sandstein in die Hände. Quarz für die Fenster schnell, damit der Turm wird hell. Granit für Boden und Stufen, kommt uns wie gerufen...“** Mit jedem Vers, fiel der Nebel weiter zurück. Gerade, als sie die Blockhütte vom Silbergründle erreicht hatten, stolperte Anni jedoch und fiel hin. Kai und Welle eilten ihr zu Hilfe, aber die Hexe hatte inzwischen aufgeholt.

„Ich bin ok, nur ein aufgeschürftes Knie. Kai, schnell, uns fehlt noch ein Reim, wir müssen den sagen, wir entkommen ihr sonst nicht mehr“, rief Anni ängstlich.

Kai hatte vor Stress nur noch Chaos im Kopf. Was fehlte noch? Der Gneis? Gneis für den Keller! Ein Reim auf Keller oder Gneis... Reis.... Mais...

Es war eisig kalt geworden und totenstill. Der Nebel hatte schon Annis Rucksack verschlungen, als Kai in letzter Sekunde schrie: **„Der Keller wird mit Gneis kein Scheiß!“**

Kaum ausgesprochen, verzog sich der Nebel mitsamt Hexengebrüll durch die Gittertür hinunter in die Tiefen des Stollens. Die Wärme war zurück und die Vögel zwitscherten wieder.

Alle drei standen außer Atem da. Anni, war die Erste, die ihre Stimme wiederfand: „Wirklich, Kai, ein Reim auf Sch**ß? Wie wäre, *schließt sich der Kreis* gewesen?“

Kai sagte etwas kleinlaut: „Ja, sorry, ist mir in der Panik rausgerutscht. Wir können es ja für die Zukunft umdichten auf den Kreis.“

Welle meinte: „Hauptsache, es hat gewirkt! Gehen wir jetzt schnell hier weg, bitte? Die Stimme flüstert, wir können die Straße überqueren.“ Und genau das, taten sie.



5. Station: Rastplatz am Grimmelsbach mit Sandkasten

Dankbar, dass die Stimme sie an so einen schönen Platz geführt hatte, ließen sich alle erleichtert in den Sand im großen Sandkasten fallen.

„Das war knapp, ich brauche echt Urlaub von diesem Abenteuer“, sagte Kai lachend.

„Ich fasse nicht, dass ich gestürzt bin. Du bist doch sonst der Schusselige, Kai“, meinte Anni mit Blick auf ihr aufgeschürftes Knie.

„Ich weiß gar nicht, wie ich euch danken soll“, meinte Welle schüchtern, „ihr riskiert so viel, um mir zu helfen. Solche tollen Freunde habe ich gar nicht verdient!“

Anni nahm Welles Hand und erwiderte: „Auf so ein Abenteuer hätten wir nie verzichten wollen. Und mach dich nicht runter. Du bist ein feiner Kerl.“

„Ich habe meine Familie und alle anderen in Gefahr gebracht“, sagte Welle tief traurig.

Kai: „Es war ja keine Absicht. Und das Geheimnis vom Mummelsee wurde nicht gelüftet, das Bild hat also keiner sonst gesehen. Ich finde, die sollten alle chillen und dir vergeben.“

Die zwei waren die besten Freunde, dachte Welle gerührt.

„Hat die Stimme mal von sich hören lassen? Müssen wir was tun?“, fragte Kai gähmend.

Aber Welle hatte noch nichts gehört und zuckte mit den Schultern.

„Woher meinst du, kommt diese Stimme? Aus deinem Kopf?“, fragte Anni.

Welle: „Ich denke, sie ist in meinem Herz. Das Gefühl, wenn sie spricht, erinnert mich an das Gefühl, wenn meine Mama mich fest umarmt hat.“

„Mama-Umarmungen sind das Beste. Aber sag nicht, dass ich das laut gesagt habe, ich bin ja schon bald ein cooler Teenager“, sagte Kai grinsend.

Anni lachte und meinte: „Du wirst immer Mamas Baby-Boy bleiben, das weißt du genau.“

Plötzlich richtete Welle sich auf und lauschte konzentriert.

„Die Stimme flüstert, ‚vergib dir selbst und folge der Freude‘. Wie soll das denn gehen?“, fragte Welle seine beiden Freunde.

„Na, worauf hast du richtig Lust?“, gab Anni zurück.

Welle dachte nach und drehte dabei den Kopf gen Fluss. Was für ein wunderbares Rauschen. Wie hatte er das kühle Nass auf seiner Haut vermisst. Die Kinder folgten seinem Blick und Kai rief: „Lass uns sehen, wie wir dich ins Wasser kriegen.“

Anni kramte ein Seil, das sie natürlich eingepackt hatte, hervor. Kai band ein Ende um Welle und hielt das andere fest, damit der Kleine nicht weggeschwemmt werden konnte. Was für eine Freude, das Wassermännlein

in seinem Element zu sehen! Auch ohne Flossen, schwamm er gekonnt, plantschte und hüpfte ausgelassen von den moosigen Steinen ins klare Wasser. So lange hatte Welle nur versucht, zu überleben, den Tag zu überstehen. Mit Freude gelebt hatte er nicht mehr. Nicht nur, weil er verflucht und verbannt worden war, sondern auch, weil er sich selbst so viele Vorwürfe machte. Aber mit jeder Minute im Wasser, kamen mehr Lebensfreude, Leichtigkeit und Selbstliebe zurück. Angesteckt von so viel Freude, starteten Anni und Kai eine Wasserschlacht. *Genieße gerne auch noch den netten Platz hier.*

PÄUSCHEN AM BACH

6. Station: Vollmer's Mühle

Als die Stimme sich wieder meldete, schwamm Welle den Bachlauf hinauf, während Anni und Kai zur Mühle liefen, die ihr nächstes Ziel war. Nach dem Überqueren der Hagelsbachbrücke, zog Kai Welle aus dem Wasser und sie gingen zur schönen Vollmer's Mühle. Welle war nicht nur fröhlicher, seine Arme waren jetzt mit Schuppen überzogen, die bunt schimmerten, sein Haar hatte ein sattes Grün und beim Lachen formten sich Grübchen auf seinen Wangen. „Die Freude hat dir gutgetan, Kleiner“, sagte Anni und streichelte Welle über den Kopf.

„Was ist denn hier unsere Aufgabe?“, fragte Kai, „ich habe echt Hunger.“

„Erst Arbeit, dann Essen“, sagte Anni bestimmt und Welle lauschte in sich hinein.

„Die Stimme sagt, wir müssen herausfinden, was ein Mühlengeist ist“, meinte Welle.

Anni zog ihre Notizen erneut hervor. „Ich weiß, dass ich was zu Mühlen notiert habe“, sagte sie und las laut vor: „Mühlen galten früher als magische Orte, neue Mühlsteine wurden oft gesegnet, um Böses von der Mühle fernzuhalten...ah, gefunden, als *Mühlengeist* bezeichnet man Schnaps, der hergestellt wird, in dem man Kräuter, Wurzeln oder zuckerarme Früchte, die am Standort der Mühle heimisch sind, in Alkohol einlegt. Der Alkohol löst dann das Aroma aus den Zutaten heraus und nimmt es auf. Man spricht dann davon, dass der Alkohol den Geist der Mühle enthält.“



„Also sollen wir Welle einen Schnaps hier holen?“ fragte Kai.

Welle antwortete lachend: „Nein, wir sollen den Fluch aus mir, wie den Geist aus den Früchten herauslösen. Nur nicht in Alkohol, sondern im Wasser des magischen Mühlenbrunnens. Mit den Kräutern vom Anfang unserer Reise.“

Anni holte das Säckchen mit den Kräutern hervor, ging dann zu dem Mini-Brunnen mit dem kleinen Mühlrad und warf die Kräuter ins Brunnenbecken. Anschließend nahm sie Welle von Kais Arm und legte ihn sanft ins Wasser. Nach kurzer Zeit, krümmte sich Welle im Wasser, bis eine winzige dunkle Wolke, wie flüssiger Nebel, aus seiner Brust ins Wasser gesogen und weggespült wurde. Kai nahm Welle schnell heraus. „Bist du ok?“, fragte er besorgt.

Welle war zwar erschöpft, aber sagte lächelnd: „Ich fühl mich so viel leichter!“ Anni jubelte. Kai hingegen rief: „Arbeit getan, jetzt Essen!“ und ging schnurstracks zum Automaten der Vollmer's Mühle, in dem so viel leckeres Essen und Trinken auf ihn wartete.

Vielleicht finden du und deine Familie ja auch etwas Leckeres zur Stärkung hier?! ☺

VESPERPAUSE

7. Station: Bank zwischen den Weiden

Die Stimme hatte sie wieder bergauf zu den Wiesen geführt und Welle war verzückt von all den Weidetieren. „Ich kenne nur Waldtiere, darf ich die hier mal anfassen?“, fragte er. Anni hatte sowieso Durst, also hielten sie genau an dieser Bank hier an. Ein Schaf trat wie bestellt an

den Zaun heran und Kai hob Welle hoch, damit er die weiche Nase streicheln konnte. „So kuschelig“, rief Welle begeistert. Auch Anni kam näher und alle drei streichelten das Schaf.

„Das ist aber sehr zutraulich“, meinte Kai verwundert, „und seine Augen sehen komisch aus!“

Anni erklärte: „Schafe haben ein liegendes Rechteck als Pupille, um beim Grasens rundum nach Raubtieren Ausschau halten zu können.“

„Ja, das weiß ich auch, du lebendes Lexikon“, erwiderte Kai, „aber es sind nicht die Pupillen, es ist die Farbe, die ist seltsam. An was erinnert dich die?“

Anni sah das Schaf an, zuckte mit den Schultern und ging zur



Bank. Nur Sekunden später riefen Anni und Kai gleichzeitig voller Schreck: „Grau, die Augen sind Grau wie Nebel!“ Sofort löste sich das Schaf in eine Nebelwolke auf, in die Welle, der seine Hand noch am Fell gehabt hatte, hineingezogen wurde. Auch Kai, der ihn auf dem Arm hielt, war bereits halb im Nebel verschwunden, als Anni so fest sie konnte an Kais Arm zog und die schützenden, selbst gedichteten Verse panisch herausbrüllte: „Für Dach und Wände, nehmen wir Sandstein in die Hände. Äh...Quarz für die Fenster schnell, damit der Turm wird hell. Granit für Boden und Stufen, kommt uns wie gerufen, äh... es, es schließt sich der Kreis mit ...mit einem, äh, einem Keller aus..., aus...Schei... nein, äh, ich meine... Gneis!“

Mit einem Mal wurden Kai und Anni zurückgeschleudert und landeten unverletzt in sicherem Abstand zur Hexe. Der arme Welle steckte jedoch schon so tief in der Wolke, dass der Zauber ihn nicht schützen konnte.

Böses Lachen drang aus dem Nebel, der langsam bergab zog.

„Nein, du fiese Hexe! Wenn du Welle nicht gehen lässt, werden wir weltweit allen Influencern verklickern, dass es am Mummelsee eine Nebelhexe gibt.“

„Wir erfinden sogar einen übelst nervigen TikTok Dance namens Nebulosa und starten einen Podcast über die magischen Geheimnisse des Mummelsees“, schrie Kai. Schnell und voller Wut kam der Nebel zurück und krachte gegen die Schutzmauern, die der Zauber geschaffen hatte. „Das wagt ihr nicht, ihr elenden Menschen!“, schrie Nebulosa und zeigte den Kindern ihr entsetzlich unheimliches Gesicht.

„Doch, das machen wir, wenn du ihn nicht gehen lässt!“, sagte Anni bestimmt.

„Dreckiges Pack! Ich traue euch nicht. Wer sagt mir denn, dass ihr es nicht trotzdem tut, wenn ich ihn gehen lasse?“, krächzte die Hexe zurück.

Kai und Anni hatten zeitgleich dieselbe Idee. Sie sahen sich an, Kai nahm Annis Hand und sagte: „Wenn wir ihn zurückbringen können in den Fluss, der zum Mummelsee und seiner Familie führt, darfst du unsere Erinnerungen an Welle und dieses Abenteuer löschen!“

Die Hexe starrte die beiden misstrauisch an. „Das soll ich glauben? Ihr seid die einzigen Menschen in Jahrhunderten, die magische Wesen gesehen haben. Ein wahres Wunder! So einen Schatz wollt ihr aufgeben? Für



ein dummes Wassermännlein?“, zeternte sie.

„Für einen Freund!“, gab Anni ihr zurück.

„Pah! Schwört es!“, schrie die Hexe giftig.

Anni und Kai nickten sich traurig, aber entschlossen zu und sagten gleichzeitig: „Wir schwören es!“ In Sekunden, war der Nebel weg und Welle saß unversehrt vor ihnen.

8. Station: Bank am Berg oben beim Waldausgang

Eigentlich hätte der letzte Teil des Weges fröhlich sein sollen. Der Fluch war gelöst, Welle gerettet. Aber dass sie den kleinen Freund vergessen würden, machte Anni und Kai traurig. „Mein Herz wird dich nie vergessen, Welle, nur mein Hirn!“ sagte Anni und ließ sich auf die Bank fallen. Kai setzte sich mit Welle auf dem Arm neben sie und alle umarmten sich.

„Ich werde allen im See von den zwei besten Freunden, die man haben kann, erzählen. Jeder wird wissen, was Anni und Kai für mich getan haben“, schniefte Welle.

„Ach Kleiner, das Wichtigste ist, dass du deine Familie wieder siehst, das haben wir geschafft“, versuchte Kai alle aufzumuntern, „und wenn du von uns erzählst, sag bitte, dass Anni auch das Wort Sch**ß rausgerutscht ist, als sie den Zauberspruch in Panik sagen musste.“

„Nur fast!“, protestierte Anni und alle mussten lachen, trockneten die Tränen und machten sich auf zum Spielplatz, wo sie Abschied nehmen und Welle ins Wasser lassen sollten.

9. Station: Bank am Abenteuerspielplatz

Kai studierte die Karte aus Annis Rucksack und sagte:

„In die Acher mündet das Seebächle. Das fließt vom Mummelsee ab. Wenn wir dich also dort von der Holzbrücke in die Acher springen lassen, kannst du nach Hause schwimmen. Die Stimme führt dich ja auch noch.“

Welle nickte. Er schimmerte jetzt in einem wunderschönen Türkis, die Schuppen glitzerten bunt, die Flossen waren zurück und seine Augen strahlten im allertiefsten Blau. Er war so froh, ins Wasser und zu seiner Familie zurückzukehren, aber auch so traurig, Anni und Kai Lebewohl zu sagen. Für immer. Denn sie würden vergessen, dass es ihn je gegeben hatte.



Gemeinsam machten sie sich langsam zur Brücke auf. Der letzte Weg zu dritt. Dort angekommen, hüllte alle drei sofort ein dichter Nebel ein.

„So, ihr habt also Wort gehalten. Ich könnte eure Gedanken nicht erreichen, wenn eure Herzen sich nicht an den Schwur gehalten hätten. Bereit, zu vergessen?“, krächzte Nebulosa.

Anni und Kai küssten Welle auf den Kopf und nickten betrübt.

„Wir haben dich lieb!“, flüsterte Anni und erwartete das Vergessen. Stattdessen verschwand der Nebel so schnell, wie er gekommen war – ohne, dass einer von ihnen irgendwas vergessen hätte. Verwirrt sahen sie sich an. Da erklang Nebulosas Stimme in ihren Ohren: „Wer sein Leben im dichten Nebel fristet, kann wohl selbst die klare Sicht verlieren. Dass Menschen selbstlos und gut sein können, hatte ich für unmöglich gehalten. Als Lehre für mich, werde ich den Zauber abmildern und euch immer nur dann vergessen lassen, wenn ihr die Geschichte versucht weiterzuerzählen oder aufzuschreiben. Miteinander könnt ihr darüber reden, euren Freund werdet ihr nie vergessen. Den Narren werde ich in Ruhe lassen, so lange er sich an Regeln hält.“ Dann Stille.

„Ich fass es nicht!“, stammelte Welle, „Nebulosa hat in dem dicken Nebel ein Herz versteckt!“

Alle drei lachten und umarmten sich noch einmal, bevor Welle mit einem Salto von Kais Arm ins Wasser der Acher sprang.

Er rief: „Danke, ihr allerbesten Freunde, ich werde euch immer bei mir tragen. Und die Stimme flüstert mir gerade ins Ohr, ich werde euch eines Tages wiedersehen, wenn ich nur meinem Herzen folge.“

Anni und Kai sahen ihm glücklich nach, wie er die Acher entlang schwamm, wie ein Fisch.

„Wir haben das beste Geschwistergeheimnis und den besten Urlaub der Welt erlebt! Wir sind ein gutes Team, Sis!“, sagte Kai und legte seinen Arm um Anni.

„Ein sch**ß gutes Team!“, gab Anni zurück und beide liefen lachend zu ihrem Urlaubs-Zuhause zurück.

Wenn du zum Ausklang noch auf dem Spielplatz toben willst, mach das jetzt gerne. Danke für's Mitmachen und komm gut heim, lieber Leseabenteurer.

Impressum:

Autoren: Nicole Eppe, Kirstin Haanstra

Zeichnungen: Kirstin Haanstra, Melanie Steinlein

Layout & Gestaltung: Nadine Gmeiner | IDEA.CONCEPT.DESIGN | nadinegmeiner@web.de

Bilderquellen: Tourist-Infos Achertal, Nicolai Stotz

Karten: Digitale Kartografie Frank Ruppenthal GmbH

Tourist-Information Achern

Rathausplatz 1, D-77855 Achern

Tel. +49 (0) 7841 642-1900 | Fax +49 (0) 7841 642-3900

tourist-info@achern.de



Tourist-Information Kappelrodeck

Hauptstraße 65, D-77876 Kappelrodeck

Tel. +49 (0) 7842 802-1712 | Fax +49 (0) 7842 802-1788

tourist-info@kappelrodeck.de

Tourist-Information Ottenhöfen im Schwarzwald

Großmatt 15, D-77883 Ottenhöfen im Schwarzwald

Tel. +49 (0) 7842 804-44 | Fax +49 (0) 7842 804-45

tourist-info@ottenhoefer.de

Tourist-Information Seebach

Ruhensteinstraße 21, D-77889 Seebach

Tel. +49 (0) 7842 9483-20 | Fax +49 (0) 7842 9483-99

tourist-info@seebach.de

Nationalparkregion

Schwarzwald

Vielfalt. Viel Wald. Viel Herz.

www.achertal.de

